Источник смерти
(Der Quell des Todes)
или спаситель Мараскана
(oder der Retter von Maraskan)

Автор: Филип Нойманн (Philip Neumann)
Перевод с немецкого: Яндекс
Перевод на русский: Сергей Посниченко (Златолюб Роскошный)

Предисловие

Приключение «Источник смерти» это часть фэнтезийной игровой серии «Черный глаз» (Das Schwarze Auge). Эта новая (для 1984) ролевая игра разворачивается в загадочном мире Авентурии.

Попасть в этот мир приключений и странствий можно с помощью базового игрового набора (Abenteuer-Basis-Spiel). В нем содержатся все необходимые для игры правила и инструменты.

«Источник смерти» это сольное приключение, то есть в отличие от прочих приключений игры «Черный глаз» вам не нужна группа игроков – вы играете самостоятельно.

Данное приключение рассчитано на воинов, карликов и искателей приключений 1-5 уровня. Маги и эльфы запрещены!

Вы можете отправить на это приключение своего старого героя, повидавшего много приключений, но мы рекомендуем создать для «Источника смерти» нового героя. Приключение ожидает его нелегкое и опасное, и будет жалко, если ваш герой, переживший множество групповых приключений, найдет свою смерть в джунглях Мараскана.

Если вашего героя постигнет неудача, вы всегда можете послать нового. Неким волшебным образом все вернется на исходную позицию, предшествующую неудачной попытке вашего героя… но и тем же волшебным образом полученные им знания станут доступны его преемнику.

Предыстория

Все начиналось как неторопливая поездка на корабле – от Талузы вдоль берега до Эльбурума, где меня ждали трое друзей: длинный Эрик, волшебница Цива и карлик Гиникс. В голове Гиникса вновь было полно планов выгодного дельца…

Однако на этот раз встреча, скорее всего, пройдет без меня. Что подумают мои друзья?

О, черт, я хочу выбраться отсюда!

Я яростно рванулся из оков – тщетное усилие. Цепь, ведущая от моих запястий к массивной каменной стене, была прочна, а железные обручи на руках надежно заперты. Звяканье цепи привлекло охранника.

- Ну как, принял решение? Согласишься на предложение нашего князя, благородного Хердина, ты, червь? Но если ты предпочитаешься валяться тут и гнить, будь так добр – не шуми, иначе мне придется поучить тебя манерам!

Я бы ему ответил, что я думаю о таком учителе и его манерах, но ситуация была не в мою пользу. Мне ничего не оставалось, как принять «предложение» их князя. Как минимум, я должен был выбраться из этой дыры!

Вы, должно быть гадаете, о ком же идет речь? О тебе, любезный читатель, или, если точнее, о твоем герое. Ты только что начал сольное приключение игры «Черный Глаз». Кроме бумаги, ручки, первой книги правил и набора многогранников, нужна только твоя решимость. Твои решения поведут героя сквозь приключение. Но прежде я должен объяснить тебе, как ты попал в темницу этого князя, и что значит его сомнительное предложение.

Три дня назад твой корабль остановился на передышку в портовом городу Тузак на западном побережье острова Мараскан, прежде чем отправится дальше к Эльбуруму. Тузак произвел на тебя гнетущее впечатление. Тут не хватало обычной суеты и гама портового города, люди выглядели замкнутыми и подавленными, а некоторые мучились от ужасной болезни. Повсюду на улицах валялись кучи мусора.

В портовом кабаке, где ты коротал время за игрой в кости, к тебе подсел какой-то босяк. Он попытался было мухлевать, но когда ты схватил его за шиворот и собрался было запихнуть его утяжеленные кости ему в нос, откуда ни возьмись появилась стража князя – но пришли они вовсе не за этим пройдохой. Нет, это тебя схватили, обезоружили и под конец бросили в эту мрачную дыру.

Естественно, тут до тебя дошло, в чем было дело – драка в кабаке была подстроена, чтобы дать повод для твоего ареста. Выдвинутые обвинения были просто смехотворны: ТЫ мухлевал за игрой, ТЫ устроил общественные беспорядки! А вот интересно, если бы ты не начал тузить шулера, в чем бы тебя обвинили – в сопротивлении при аресте? Конечно, кто же добровольно сдаст оружие и даст себя отправить в тюрьму ни за что?

Однако, похоже, князь Хердин идет на любые меры, чтобы заполучить храбрецов вроде тебя, потому что своих в его княжестве не так уж и много. (Здесь и далее простоты ради о герое говорится в мужском роде, также могут употребляться слова «искатель приключений» и «воин»).

Что ж, теперь ты в княжеской власти, и без сомнения он отправит тебя на опасное приключение, где уже погибло много героев.

Собственно, это и есть его «предложение» - тебе возвращают свободу и в придачу дадут награду в 100 дукатов, если ты разберешься с «источником смерти», и вода в реке Талуэд вновь станет хорошей.

В том самом месте, где в верхнем течении реки Роаб в нее впадает выходящий из непроходимых джунглей узкий ручей под названием Талуэд, действует загадочная сила. Несомненно, раньше вода была превосходной – более того, она лечила различные хвори и недуги. Многие отправлялись туда, дабы облегчить свои страдания. И таких, исцеленных паломничеством к Талуэду, было не один и не два. Множество больных, истративших прорву денег на знахарей, шарлатанов и прохиндеев, отправлялись туда.

По крайней мере ясно, что воды Талуэда давали выгоды местному населению аж до порта Тузак. Ну и правитель этих земель, князь Хердин, тоже не бедствовал благодаря водному бизнесу. Однако в данный момент хорошая вода иссякла. После нескольких дней, когда вообще не было никакой воды, после ночного дождя русло вновь заполнилось, однако на этот раз тем, что можно было назвать именно что «Водами зла». (Само это выражение строго запрещено из-за боязни, что за проклятием может стоять могущественный колдун, а подобные выражения могут разозлить его еще больше и спровоцировать на еще худшее Зло).

Эта дурнопахнущая, зелено-коричневая мутная илистая жижа несла катастрофу. Даже самый маленький глоточек такой воды вызывал серьезное недомогание, а выпивший целую чашку был обречен на мучительную смерть.

Попадание небольшого количества этой жидкости на кожу вызывало ужасные нарывы, а при более длительном контакте с водой кожа начинала гнить и разлагаться, что в итоге вело к истощению и смерти.

От этого бедствия одинаково страдали люди и звери. Несмотря на свои многочисленные притоки Роаб теперь была заражена до самого устья.

Не удивительно, что все больше и больше людей покидало эту местность, и вскоре князь уже не мог отыскать добровольцев, которые отправились бы к истоку Зла. А все те, кто отправился, нашли лишь свою погибель, только один из них вышел к людям. Этот вышедший через десять дней из джунглей бедолага полностью спятил. Ни единого внятного слова не удалось извлечь из него, а потом он, в своем умопомрачении, свалился в ручей и встретил ужасный конец.

Теперь от тебя ожидают, что ты найдешь истоки Зла. Как будто одного этого мало, тебе добавляют беспокойства разговоры о чудовищах, диких зверях, черной магии и прочих ожидающих тебя опасностях. Все это тебе чертовски не по нутру. Но князь дает необходимое снаряжение и доброго коня, так что тебе не придется идти всю дорогу до Талуэда пешком.

- Конечно же, ты получишь снаряжение, любое, какое у меня есть. Также ты получишь коня и, более того, я дам тебе в сопровождение трех своих людей, - с хитрой усмешкой сказал князь. Разумеется, сопровождающие нужны лишь для того, чтобы ты не дал деру раньше времени. Подумать только, как это типично для князя – сам он останется в безопасности и уюте, а тебе идти к Источнику смерти.

Итак, получаешь рубаху, штаны и сапоги из прекрасной кожи, хорошо лежащее в руке мачете, напутствие и это возвращает нас к правилам игры.

Данное приключение рассчитано на искателей приключений, воинов и карликов 1-5 уровня. Маги и эльфы запрещены! Вы можете отправить на это приключение своего старого героя. Но учтите, его тут ожидают довольно смертоносные опасности, и возможно ваш герой, к которому вы успели привязаться за много игр, встретит в джунглях Мараскана свой конец.

Это приключение как раз для молодых и неопытных героев, зарабатывающих свои первые очки приключений.

Как бы там ни было, будь ты опытный искатель приключений или же только что созданный воин или карлик, жаждущий отправиться навстречу опасностям, возьми Лист Персонажа и запиши свое снаряжение. Твоя одежда дает Защиту 3, а мачете наносит 1d+3 повреждений.

Также твоему герою выдали сумку с необходимыми инструментами, вроде огнива и трутницы, а еще еды на два дня и бутылку воды. Дополняет снаряжение маленький простенький ножичек.

Твоя задача проста: отыскать Источник смерти и вернуть в реку хорошую воду.

Как ты этого добьешься и добьешься ли вообще, во многом зависит от твоих решений. Я – автор – буду предлагать тебе в ходе игры различные варианты действий. А ты потом будешь читать те параграфы, чьи номера соответствуют принятым решениям. Если ты будешь заглядывать наперед или читать последствия различных вариантов подряд, ты лишишь сам себя удовольствия от игры. Записывай на бумажке номера параграфов, где уже побывал! Это поможет тебе в случае необходимости вернуться назад.

Во время боя бросай двадцатигранник за своего героя и за противника. Победив противника, запиши на Лист Персонажа очки приключений за победу. Если же во время этого опасного предприятия твой герой встретит свою смерть, не расстраивайся, а быстро создай нового героя. Таинственная магия (твои записи) поможет ему извлечь уроки из опыта предшественников. Хотя все опасности, преодоленные предыдущим героям, снова будут на месте, но опыт предшественника поможет избежать некоторого риска и ошибок.

Структура этого сольного приключения такова, что твой герой может время от времени попадать на параграф, где уже побывал. Вместо того, чтобы злиться по этому поводу, выбери еще не испробованный вариант. Намного проще отслеживать, где ты еще не был, если записываешь номера прочитанных параграфов на бумажку.

Но хватит уже объяснений.

Рано следующим утром покидаешь Тузак и на следующее утро достигаешь места назначения, Талуэда. Твои спутники с самого начала были мрачными и угрюмыми, и чем ближе вы подъезжали, тем мрачнее они становились. Прибыв на место, эта троица заверила тебя, что будет ждать десять дней, затем вернется в Тузак сообщить безутешному князю, что еще один герой сгинул в джунглях.

Еды у тебя на два дня. Потом тебе придется искать пропитание. Так как твоему герою предстоят нелегкие испытания, а найденная еда будет не особо питательна, то чем

дольше тянется это приключение, тем больше жизненной энергии ты теряешь. За каждый день поисков после первых двух ты теряешь по одному очку LE. Само собой, точно определить, сколько длится день, будет проблематично, но примерно можешь считать, что день занимает не больше 24 параграфов.

Также ясно и то, что ты можешь умереть от истощения – в этом случае пошли на приключение новых могучих героев. Также не забывай, что прочитав 48 параграфов, в начале 49-го ты теряешь 1 очко жизненной энергии, затем еще одно в 73-ем параграфе и так далее.

Осматриваешь местность. Похожие на саванну луга тянутся почти до самых скал, предгорий Мараскански гор. В северо-восточном направлении в них врезается каньон длиной примерно 15 км. Устье каньона примерно 4,5 км шириной, крутые стены вздымаются на 300 метров. Дно каньона покрыто почти непроходимыми джунглями. В восточной части из джунглей вытекает отравленный ручей. Возле западной стены из джунглей вытекает еще один ручей, на этот раз с чистой питьевой водой.

Где-то в этом каньоне и находится Источник смерти. Само собой, карты дорог через джунгли не существует – тебе предстоит самому отыскать этот путь.

Ориентироваться можешь по Карте 1. На ней есть каньон – только его дно совсем не исследовано.

Скорее всего ты захочешь набросать карту джунглей, которые будет исследовать твой герой, это поможет тебе ориентироваться. Можешь использовать Карту 2. Но, как ты еще увидишь, даже такой набросок не помешает твоему герою случайно заблудиться. Постарайся не терять спокойствия в таких случаях и упорно прорубай дорогу дальше. Рано или поздно ты вернешься в знакомые места. «Источник смерти» - приключение в джунглях, а в джунглях нет дорожных знаков. Здесь для героя самой важной задачей будет отыскать правильную дорогу, но рано или поздно он ее найдет.

Желаем тебе приятно провести время.

Можешь оставить своего коня у княжеской стражи и начать приключение на **параграфе 1**.

1

Ты находишься в точке, отмеченной как «Талуэд», где проклятый ручей вытекает из джунглей. К восточному склону каньона от джунглей ведет через холмистые луга утоптанная дорога.

Через ручей перекинут узкий мост. Если пойдешь по дороге, читай **параграф 100**.

Возле западной стены каньона из джунглей вытекает другой ручей. Если пойдешь к нему, читай **параграф 200**.

Также ты можешь попытаться вторгнуться в джунгли к западу от отравленного ручья (**параграф 129**).

А может ты хочешь подняться вверх по течению, шагая по руслу отравленного потока? Тогда тебе на **параграф 213**.

2

Из этого места в чаще джунглей ты можешь пойти на север (**параграф 170**), юго-запад (**параграф 51**) или восток (**параграф 88**).

3

Стоишь возле стены и гадаешь, что могло служить источником серебристого блеска, и тут прямо перед тобой часть стены исчезает, являя зловещую темноту.

Твое дыхание растопило ледяные кристаллы – то, что ты принимал за стену, было на самом деле тончайшей завесой изо льда.

Если хочешь узнать, что находится внутри, прочти **параграф 166**. Если хочешь покинуть пещеру – **параграф 110**.

4

Идти по этой наполовину заросшей тропинке довольно утомительно. Выходишь на небольшую полянку, откуда продолжаются четыре тропинки: на север (**параграф 32**), на восток (**параграф 95**), на юго-запад (**параграф 159**) и на запад (**параграф 142**).

5

Если ты побежишь, то споткнешься о поваленный ствол, застряв там левой ногой.

В следующие два раунда сражаешься с ухудшенным на 3 Парированием, после чего высвобождаешь ногу и можешь драпать дальше. (Характеристики птиц см. в **параграфе 174**). Побежишь от них на северо-запад – читай **параграф 180**, побежишь на юго-восток – тебе на **параграф 26**.

Если же за эти два раунда тебя убьют, тогда прочти **параграф 167**.

6

Усталый, ты натыкаешься на подобие перекрестка в этом лесу. После короткого отдыха можешь идти на запад (**параграф 45**), юг (**параграф 208**) или восток (**параграф 181**).

7

Итак, ты хочешь попробовать залезть по отвесной каменной стене. Что ж, остановить тебя я не могу, только знай, что проверку Ловкости тебе придется делать со штрафом +3. В случае успеха читай дальше **параграф 151**.

Если залезть не получится, можешь осмотреть пещеру (**параграф 99**), вернуться в джунгли (**параграф 190**) или пойти на север вдоль поверхности скалы в поисках тропинки (**параграф 28**).

8

Это волшебный фрукт, он восстановит твои силы. Чувствуешь, как в твоем теле струится новая жизненная энергия – прибавь 2 очка LE, но ты не можешь превысить изначальное значение. Дальше **параграф 106**.

9

Если ты попал сюда, не зная, что на самом деле это вещество патухлин, значит ты жульничал, и тебе должно быть стыдно – теряешь 5 очков Обаяния.

Теперь ты знаешь слово и знаешь, как им воспользоваться. Громко произносишь: «Нилхутап», - и пробуешь прикоснуться к клейкому веществу мачете. И это сработало,

заклинание подействовало – больше ничего не прилипает! Не прекращая бормотать «нилхутап», выбираешься из клейкой ловушки и попадаешь в заднюю часть пещеры. Дальше **параграф 37**.

10

Идти нелегко. Уставший, делаешь перерыв, чтобы поесть (если у тебя еще осталось что-то съестное).

Перед тобой плотная завеса лиан. Но через нее можно прорваться, и за ней ты находишь тропинку. Дальше читай **параграф 112**.

11

Проплутав какое-то время, продираясь сквозь переплетение джунглевых растений, ты вернулся обратно на поляну.

Можешь попытать удачу еще раз. Брось шестигранник, умножь результат на 12 и прочти **параграф** с получившимся номером.

12

Прочти **параграф 66**.

13

Осторожно спускаешься по темной лестнице вниз. Ступеньки настолько неровные, что приходится следить за каждым шагом.

Через несколько ступенек обнаруживаешь с левой стороны шахты висящую с потолка тонкую цепочку. На нижнем конце цепочки деревянная груша с вырезанным на ней лицом.

Можешь потянуть цепочку (**параграф 226**) или спускаться дальше, ничего не дергая (**параграф 126**).

14

Тебе, к несчастью, пришлось провести целый час в сырой, промозглой яме в компании дохлых змей. Затем, когда силы к тебе вернулись, ты выбрался из ямы.

Продолжай свое путешествие – возможности перечислены в **параграфе 191**.

15

Наконец находишь выход. На поверхности ты оказался посреди зарослей папоротника в рост человека. Тебе потребуется какое-то время и сорвать не один лист, пока не очистишься от липкой слизи.

Дальше **параграф 194**.

16

Сглатываешь комок в горле и медленно освещаешь пещеру. Нервы у тебя достаточно крепкие, чтобы вынести мрачное зрелище:

Часть пола в пещере обвалилась. Труп дохлого дракона лапчатого источает ужасное зловоние. Должно быть этот ужасный монстр пытался попасть в святилище Источника через левый вход. Видимо, сперва обвалился вход, а затем сработала смертельная ловушка – огромные каменюки упали на дракона и убили его.

Теперь тебе также ясно, откуда берется влага Зла – из скалы позади монстра бьет вода. Это явно ядовитые сточные воды из какой-нибудь пещеры неподалеку. Жидкость плещется на труп дракона лапчатого, разлагая его, а затем ищет дорогу среди камней на открытое пространство.

Как будто одной мертвой воды было мало, в сочетании с соками дракона лапчатого она дает смертоносный эффект Проклятого ручья.

Но как тебе перекрыть источник мертвой воды, и куда подевалась хорошая вода? Решение этой задачи лежит за пределами этой пещеры! Ты все-таки рад, что тебе не нужно сражаться с могучим зверем, но в этой куче булыжников тебе больше нечего делать. Не в силах больше выносить этого зрелища – не говоря уже о запахе – ты покидаешь пещеру, выходишь в дверь и возобновляешь поиски. Прочти **параграф 189** еще раз.

17

Предположительно, ты знал о риске и сделал это намеренно и осознанно – ты опять в пещере гигантской жабы. Тебе сильно повезло, потому что шлепнувшись с высоты нескольких метров на скользкую землю, ты снова смотришь в глаза уродливой твари:

- Что, это опять ты? Да я еще не забыла твой последний визит!

Чего в этих словах больше, насмешки или негодования, не понять, но в любом случае ведешь себя учтивее, чем в первый раз. После многословных извинений, вступаешь в разговор. Прочти **параграф 210**.

18

За следующим поворотом попадаешь в большую пещеру, которую твой жалкий факел не в силах полностью осветить. Из темных трещин вылетают летучие мыши, пролетая мимо тебя и исчезая где-то в темноте. Ты очарован красотой выросших тут за тысячи лет сталактитов.

Затем твое внимание привлекает слабый источник света. Через весь пол тянется полоса примерно десяти метров шириной из странной матово светящейся субстанции. Она полностью покрывает землю – из нее торчит несколько сталагмитов. В слабом свете видно, что потолок пещеры в этом месте усеивают бесчисленные острия сталактитов, у некоторых из которых такое тонкое основание, что они грозят оборваться в любой момент.

Но что делает эту пещеру по настоящему зловещей, что придает ей угнетающее настроение, это несколько скелетов и человеческих останков вдоль края этой странной субстанции. Что еще хуже, трупы лежат в неестественных позах. Из этого вещества повсюду торчат под невероятными, даже отвергающими законы тяготения углами различные предметы – копья, едва касающиеся земли, но не падающие, кожаная сумка, как будто невесомая, и прочие штуковины не до конца опознаваемые.

Отсюда нельзя определить, что находится в задней части пещеры, на другой стороне широкой полосы. Ты можешь или покинуть пещеру (**параграф 110**) или продолжить осмотр (**параграф 161**).

19

С первого взгляда узнаешь эту поляну. Сделай проверку Мудрости -1. В случае успеха прочти **параграф 79**, при неудаче – **параграф 81**.

20

Путь тебе преграждают многочисленные растения с ярко-красными плодами. Тебе следует быть повнимательнее, потому что поврежденные стебли выделяют разъедающую жидкость.

Пойдешь в северо-западном направлении (**параграф 107**) или юго-восточном (**параграф 63**)?

21

Зеленоватый, светящийся полумрак окружает тебя – плотная листва полностью скрывает небо. А потому ориентироваться по солнцу не получается. Но хотя в джунглях и трудно определить стороны света, твой опыт позволяет справиться с этой задачей. На перекрестках, развилках и т.д. простоты ради будут указываться направления.

Прорубившись сквозь густой колючий кустарник, выходишь на еле заметную извилистую тропинку, идущую на север и юг.

Если пойдешь на юг, прочти **параграфом 129**, пойдешь на север – **параграф 26**.

22

И действительно, спустя какое-то время ты набрел на полностью заросшую узкую тропинку. Однако она вскоре заканчивается, и тебе приходится прорубать дорогу сквозь заросли джунглей.

Поплутав, выходишь на едва различимую тропинку.

Дальше **параграф 114**.

23

Теперь беги, если можешь – но чего ты тогда добьешься? Ты прошел так далеко, ты узнал причину погибели, а сейчас хочешь бесславно капитулировать? Во имя Лоса, собери все свое мужество! Возможно, тебе и не придется на самом деле драться – вдруг удастся хитрость?

Теперь решай – вернешься в бой, тогда прочти **параграф 101**, придумаешь какую-то хитрость, тогда прочти **параграф 218**. Если же ни на один из этих вариантов у тебя не хватает духу, тогда эта книга не для тебя!

24

Ты заблудился в густой растительности и, сам того не ведая, описал круг возле поляны.

Снова брось шестигранник – возможно, на этот раз тебе повезет больше. Результат умножь на 11 и прочти **параграф** с таким номером.

25

Дорога идет все круче в гору. Внизу видишь джунгли, покрывающие дно каньона. Поскольку при подъеме ты используешь обе руки, мачете пришлось повесить на спину.

Если хочешь повернуть назад, возвращайся на **параграф 187** (на этот раз проверка не нужна). Если хочешь продолжать восхождение, прочти **параграф 109**.

26

Стоишь на небольшой полянке, окружающие ее непроходимые джунгли выглядят относительно проходимыми в северо-восточном (**параграф 130**), западном (**параграф 174**) и южном (**параграф 21**) направлении.

27

Перед тобой небольшой отрезок мощеной дороги. Окружающие тебя джунгли создают тусклый, зеленоватый свет. Густой полог листвы не позволяет увидеть небо.

«Дорога», которую тебе все равно предстоит расчистить, ведет направо и налево, к могучим деревьям и непроходимым кустам. Невозможно сориентироваться, поскольку невозможны хоть какие-то наблюдения.

Но даже в джунглях, как бы это ни было трудно, можно определить направление. Поэтому, ради простоты, будут указываться перекрестки, развилки и т.д. А теперь прочти **параграф 112**.

28

Через несколько метров попадаешь в такие густые заросли колючек и лиан, что никакое дальнейшее продвижение невозможно. С каждым взмахом мачете колючки и лианы оплетаются вокруг твоих рук, как щупальца гигантского осьминога.

Решаешь вернуться. Когда ты добираешься до пещеры, из джунглей неожиданно раздается угрожающее рычание. Дальше **параграф 198**.

29

Когда ты уже проделал полпути к монстру, зверюга внезапно пошевелилась. С яростным ревом она бросается на тебя. Со всех ног бежишь к пещере с клеем. Чтобы удрать, тебе нужна не только быстрота, но и выносливость – а потому сделай проверки Ловкости *и* Силы.

Если обе проверки были успешны, значит ты вовремя достиг клейкой ловушки, преследуемый по пятам зверюгой (**параграф 227**). Если успешной оказалась лишь одна проверка, значит монстр догнал тебя – тебе предстоит безнадежный бой, требующий чертовски удачных бросков, чтобы выиграть. Помни, что драться тебе предстоит без мачете, которое ты выбросил. Характеристики монстра указаны в **параграфе 101**. Там и продолжай, без возможности убежать.

30

Достигаешь перекрестка. Узкий коридор уходит на запад – можешь выбрать его (**параграф 143**), или же пойти на юг (**параграф 110**) или север (**параграф 152**).

31

У этих двух парней нет при себе ничего ценного, они, вероятно, сами умирали от голода. На шее Мортона висит на кожаном шнурке небольшой кисет, привлекший твое внимание. Кроме нескольких медных монет и небольшого камешка с магическими свойствами – не шибко этот талисман помог своему владельцу – там лежит измятый клочок бумаги с какой-то абракадаброй. Возможно, он служил Мортону каким-то напоминанием. Суешь бумажку обратно и дальше читай **параграф 122**.

32

Тропинка, по которой ты с таким трудом пробираешься вперед, вскоре скрывается в такой густой растительности, что создается впечатление, будто ты идешь в туннеле. В одном месте тебе попались крупные, тускло поблескивающие плоды светло-фиолетового цвета, отдаленно напоминающие фиги. Можешь отведать их (**параграф 215**), или же не станешь рисковать и продолжишь свой путь (**параграф 106**).

33

Ты сумел отыскать просвет в плотных сплетениях окружающих растений. Наконец-то после стольких блужданий в густых джунглях становится светлее. Дальше читай **параграф 120**.

34

Дверь благополучно сопротивляется любым попыткам применить силу или взломать замки.

Чтобы ее открыть, требуются семь заклинаний, по одному на замок. Если ты знаешь семь фраз, прочти **параграф 80**. В противном случае тебе следует оставить дверь в покое и поискать другой путь. Возвращайся на **параграф 128**.

35

Ты стоишь в вестибюле святилища источника. Если ты впервые пришел в эту комнату снаружи, ты можешь разглядеть очень немного. Свет падает лишь на небольшую ее часть. Когда твои глаза приспособились к темноте, ты осторожно шагаешь вглубь комнаты. Твоя нога зацепила кое-что лежащее на полу – факелы! Довольный такой находкой, не мешкая, зажигаешь факел. Комната не слишком велика, тут нет ничего кроме факелов и двух пустых глиняных горшков. Однако стены и даже часть пола покрыты незнакомыми знаками и символами. Это колдовские заклинания против непрошенных гостей. Также в комнате есть два прохода, в северной и восточной стене.

Выберешь северный (**параграф 96**) или восточный проход (**параграф 171**)?

36

Тебе повезло. Прочти **параграф 22**.

37

Тщательно осматриваешь заднюю часть пещеры, но ничего особенного в этих многочисленных трещинах и нишах не находишь, если не считать летучих мышей. Однако большой участок задней стены в свете факела блестит странным серебристо-белым светом. Хочешь осмотреть поближе эту странную блестящую стену (**параграф 3**) или покинешь пещеру, постаравшись не забыть волшебное слово для клейкой ловушки (**параграф 110**)?

38

На свой вопрос получаешь следующий, не больно-то полезный, ответ:

- Оставь меня в покое.

Хочешь попытаться продолжить разговор, используя весь свой шарм (**параграф 115**), либо же с тебя довольно, и ты предпочитаешь выбрать другой вариант действий из **параграфа 135**?

39

Святилище источника состоит из серии частично природных, а частично рукотворных пещер и проходов в скале. Где-то здесь должен таиться ответ на вопрос, почему вода Талуэда превратилась в воды погибели! После всех перенесенных в джунглях

испытаний, ты решительно настроен отыскать причину Зла – пусть даже ценой своей жизни. Дальше читай **параграф 35**.

40

Бормочешь что-то типа «Хорошая киса, хорошая», - и болотный пард действительно успокаивается, рычание смолкает. Хочешь теперь погладить его (**параграф 116**), или же удалишься, не делая резких движений (**параграф 102**)?

41

Мачете не слишком-то приспособлено для метания. С помощью W6 определи, насколько ты преуспел в метании мачете:

Единица или 2 – посмотри **параграф 117**, если выпало 3 или 4 – читай **параграф 123**, а если выпало 5 или 6 – читай **параграф 89**.

42

А ты хитрый лис! Говоришь что-то вроде:

- Но я пришел вернуть хорошую воду в реку.

Легкое движение черепашьей головы показывает, что ты пробудил ее интерес.

- Ба, где уж тебе, молокососу, - бормочет черепаха в ответ. Проглатываешь это оскорбление и по возможности дружелюбно интересуешься, почему это глубокоуважаемая Черепаха так считает.

- Хоть у тебя и большие ноги, то, что тебя сюда занесло, говорит о том, что умом ты не блещешь – иначе с чего бы тебе стремиться навстречу Погибели. Сколько я ни живу – с тех самых пор, как великий Цор создал эту пещеру – но я так и не сумела уразуметь его слова, где уж тебе их понять? А слышала я, как молвил он следующее: «Лишь тот, кто понимает, почему нам сила – талисман, и кто знает, как в искусстве называют подобные резные колонны, тому, может, удастся силу смертельного клея одолеть»!

- Так это же просто! – Инстинктивно вырывается у тебя, и глубоко оскорбляет черепаху, заставив ее втянуть голову под панцирь. Дальнейшие уговоры будут бесполезны.

Поможет ли тебе знание ответа на загадку, ты узнаешь позже. Можешь покинуть пещеру через северный проход (**параграф 128**) или восточный (**параграф 30**).

43

Струя воды настолько мощная, что ты не в силах удержаться и летишь вниз. Кувыркнувшись несколько раз, приземляешься весь в синяках и вымокший в вонючей жиже.

Падение стоило тебе 3 очков жизненной энергии. Также оно стоило тебе и 3 очков Обаяния – пахнешь ты теперь отнюдь не туалетной водой. Слава богу, что жижа исчезает в нескольких бездонных трещинах у подножия лестницы. Проход оканчивается здесь. Можешь поискать потайную дверь в стенах (**параграф 158**) или подождать. Проведя час, слушая журчание воды, ты вновь можешь подняться по скользким ступеням и вернуться, откуда пришел (**параграф 163**).

44

Спустя какое-то время, потраченное на прорубание сквозь растительную завесу, ты с ужасом обнаруживаешь себя на той же самой поляне. Брось W6, умножь результат на 12 и прочти **параграф** с полученным номером.

45

Совершаешь длительный изматывающий переход по почти полностью заросшей тропинке. Наконец достигаешь места, где тропинка разделяется натрое. Но сначала тебе следует немного отдохнуть – я гарантирую, что это по настоящему мирное место, где тебе не угрожает никакая опасность. После привала можешь пойти на запад (**параграф 65**), север (**параграф 228**) или восток (**параграф 6**).

46

Вблизи от Гибельного ручья джунгли не такие густые, но вонь от ручья столь мощная, что тебя чуть не вывернуло наизнанку.

Ты знаешь, куда пойдешь? На север (**параграф 206**) или на юг (**параграф 175**)?

47

Тебе удалось перескочить смертельную полосу, в то время как дракон, совсем как ты и рассчитывал, завяз в клею.

Он неистово дергает всеми шестью лапами, но ни одна не в силах вырваться из липкого плена. Чем больше дракон-татак бьется и дергается, тем крепче он прилипает. Вновь и вновь сгибает он тело, выпучив от чудовищной натуги фасетчатые глаза.

Стоя в безопасности, можешь насладиться этим мрачным спектаклем. Агония дракона заставляет дрожать всю пещеру, часть сталактитов отрываются от потолка и впиваются в шкуру животного. Если у тебя есть волшебный бумеранг, можешь облегчить предсмертные страдания дракона-татак.

В общем, монстр встретил свой конец, и нам хотелось бы надеяться, что он был последним представителем своего вида, и теперь-то, наконец, утверждение о том, что драконы-татак вымерли, станет правдивым.

Убедившись, что он уже никому и никогда не причинит вреда, можешь вернуться в заднюю часть пещеры и подобрать вещи, брошенные в дракона или оброненные во время бегства. Но, самое главное, теперь следует позаботиться об источнике, потому что теперь его можно починить.

Дальше читай **параграф 183**.

За победу над драконом татак получаешь 35 АР.

48

Тебе удалось найти выход из окружающих поляну дебрей.

Нельзя сказать, что перед тобой настоящая тропинка, но ты быстро идешь вперед. Дальше читай **параграф 170**.

49

Возможно, ты надеялся, что тебе опять повезет. Увы, нет – как ни печально, но твоя жизнь искателя приключений подошла к концу.

Но это была славная жизнь, и по всей Авентурии о твоих деяниях еще долго будут рассказывать, греясь у очагов.

Не стоит горевать – ты можешь быстро создать нового героя и начать с ним с **параграфа 1**.

(Само собой, этот герой может воспользоваться опытом своего предшественника и частично избежать ненужного риска. Все монстры и дикие звери вновь живы, здоровы и на своих местах).

50

Сжав мачете, настороженно входишь в пещеру и терпеливо ждешь, пока твои глаза приспособятся к темноте.

И вновь из тьмы перед тобой доносится звук. Убежишь (**параграф 150**) или будешь храбро ожидать надвигающейся опасности (**параграф 217**)?

51

Тропинка, по которой ты идешь, не больно-то проходимая. Приходится непрестанно пускать в ход мачете. Вновь и вновь тебе приходится уклоняться от выбранного направления, обходя непроходимые кустарники и поваленные деревья. Устав, делаешь небольшой перерыв, чтобы чем-нибудь перекусить – если у тебя еще осталось чем.

Можешь продолжать движение в северо-восточном (**параграф 2**) или юго-восточном направлении (**параграф 190**).

52

Следующий шаг высекает у тебя искры из глаз – ты таранил невидимую стену. Теряешь 2 очка жизненной энергии.

Сердито схватишься за нож, чтобы по новой расспросить черепаху (**параграф 91**)? Или сохранишь спокойствие и попытаешься понять, почему тебе столь усердно не дают

пройти (**параграф 38**)? Либо же просто уберешься из пещеры через восточный (**параграф 30**) или северный проход (**параграф 128**)?

53

Добрая вода напрочь смывает воду Погибели. Вот он, величайший момент за твою жизнь героя! Чувствуешь дыхание самой Природы. Если немного обождешь, то можешь безопасно войти в ручей и спуститься по нему из джунглей, не подвергаясь дальнейшим опасностям.

Спустя несколько дней ты возвращаешься в Тузак, где тебя чествуют как героя. Радость местных жителей неописуема. Князь одаривает тебя золотом и каменьями (на общую сумму 75 дукатов), а кроме того ты получаешь за успешное выполнение приключения 120 очков приключения. Князь предлагает тебе пост своего личного советника. Если ты принимаешь его предложение, прочти **параграф 68**, если отказываешься, посмотри **параграф 219**.

54

Один люк ты уже обнаружил, а потому тебе следует быть особо внимательным и осторожным. Сделай проверку Мудрости при -3. В случае успеха переходи на **параграф 162**. В противном случае я полагаю, что твоя бдительность оказалась недостаточной – ты перешагнул возвышение, и… Дальше читай **параграф 140**.

55

Тебе повезло вновь наткнуться на тропинку вдалеке от поляны. Плотным зарослям колючек перед тобой, казалось, не будет конца, но прорубившись сквозь них, ты обнаружил очередную тропинку. Дальше читай **параграф 45**.

56

Тропинка сейчас вьется в южном направлении, окруженная красным деревом и зарослями ядовитых колючих кустарников. Как ни странно, но у тебя такое ощущение, будто ты ходишь по кругу. Дорогу тебе преграждает плотная стена лиан. Можешь повернуть назад (**параграф 170**) или попытаться прорваться сквозь лианы (**параграф 148**).

57

К твоему удивлению дверь не заперта. Но из приоткрытой двери бьет волна невыносимой вони. Можешь открыть дверь и войти в пещеру (**параграф 16**) или повернуть назад, быстро захлопнув дверь (**параграф 189**).

58

Джунгли редеют, и через несколько шагов ты выходишь на полукруглую поляну, ограниченную с востока отвесным утесом. К твоему удивлению, видишь перед собой вход в легендарное святилище источника. Давным-давно его выстроил великий волшебник карликов Цор, дабы открыть путь доброй воде доселе сокрытой в скалах. Говорят, что источник от незваных гостей защищают могущественные заклинания и опасные ловушки. Но несмотря на защиту, что-то ужасное все-таки случилось в этом таинственном месте.

Посреди поляны стоит большая каменная купель, над которой из скалы выходит труба. Заканчивается купель желобом, ведущим в русло ручья. Но ни капли не течет в нее – похоже, в трубах давно уже нет воды.

Справа от купели есть вход в скалу с выложенным из каменных блоков портиком. Слева от нее есть еще один вход, правда заваленный. Из-под камней пробивается губительная жидкость, стекающая многочисленными струйками в ручей. Вся поляна превратилась в ядовитое болото. Там и сям из болота торчат камни и сухие участки, по которым можно перемещаться прыжками.

С правой стороны купели вроде бы что-то лежит на дне, но с того места, где ты стоишь, не разобрать, что это.

Можешь попробовать перебраться через ядовитое болото, прыгая с камня на камень (**параграф 119**). А еще можно вернуться назад в джунгли (**параграф 173**).

59

Само собой, название дьявольского клея необходимо произнести задом наперед. Дальше читай **параграф 47**.

60

В сплетениях растительности каждый шаг вперед дается с трудом. Один раз у тебя создается впечатление, что ты пересекаешь еще одну тропинку, но кто знает, куда ведут тропинки в джунглях, и где в них разбросаны поляны. Дальше читай **параграф 86**.

61

Карабкаться по камням оказалось намного утомительнее, чем ты ожидал. Запыхавшись, достигаешь входа в пещеру. Раздавшийся из темноты шум заставил тебя вздрогнуть. Можешь пойти в пещеру посмотреть, что за шум (**параграф 50**), или слезть по камням вниз (**параграф 100**). Или же ты можешь попытаться забраться еще выше по узкому карнизу рядом с пещерой (**параграф 187**).

62

Думаю, с твоей стороны было очень отважно (или, лучше сказать, необдуманно) по своей воле полезть в гибельную жижу. Пока ты спрашиваешь себя, какова же истинная причина такого выбора, ты неожиданно поскальзываешься на чем-то очень скользком – возможно, дохлой рыбе. Быстрее сделай проверку Ловкости при +2 – сумеешь ли ты удержать равновесие. При неудаче ты падаешь в ручей (**параграф 93**). При успешной проверке продолжаешь читать **параграф 184**.

63

Какое-то время спустя ты возвращаешься на перекресток тропинок в джунглях.

Можешь пойти на северо-запад (**параграф 20**), запад (**параграф 190**), юг (**параграф 156**) или восток (**параграф 155**).

64

В северном направлении дорогу перекрывает стена Зеленой Смерти. Такой здоровой и густой растительности ты еще не видел.

Это что-то вроде кактусов с двумя особо противными свойствами. Во-первых, их колючки ядовиты. Достаточно лишь малейшей царапины, чтобы покрывающая колючки клейкое вещество вызвало паралич, в первую очередь дыхательной системы.

Во-вторых, это разбрызгивающие, если их повредить, к примеру, ножом, едкую жидкость побеги. Воистину, растение заслуживает свое название.

Можешь пойти только на юго-запад (**параграф 206**), юг (**параграф 125**) или восток (**параграф 211**).

65

Ты находишься глубоко в джунглях. В изнеможении ложишься на землю и съедаешь несколько похожих на бананы фруктов, в изобилии растущих поблизости.

Продолжить свой путь ты можешь на запад (**параграф 155**), на юг (**параграф 120**) или на восток (**параграф 45**).

66

Ты нашел путь, ведущий с поляны. Время от времени у тебя возникает впечатление, что он пересекается с другими тропинками, но в сплетении деревьев, лиан и кустов практически невозможно сказать, что является тропинкой, и будет ли она хоть капельку проходимее. Поэтому придерживаешься выбранного направления и дальше читаешь **параграф 4**.

67

Ты столь долго плутал по джунглям, что, боюсь, безнадежно заблудился. Продолжишь идти на восток (**параграф 147**) или на юго-запад (**параграф 205**)?

68

Это было мудрое решение. Тебя ждет мирная жизнь с гарантированным доходом – бизнес с доброй водой вновь вернулся к жизни, а значит, что-то перепадет и тебе.

Это целиком заслуженная героическая карьера, удобный конец… Или, на твой вкус, это будет слишком скучно? Тогда читай **параграф 219**.

69

Тебе сильно повезло, что количество яда оказалось недостаточным, чтобы убить тебя. Разумеется, жизненной энергии у тебя поубавилось, но в целом это обошлось тебе всего в 5 LP.

Однако яд заблокировал часть твоего мозга. Ты вслепую блуждал по джунглям, не имея ни малейшего представления, где ты был и куда шел.

Постепенно эффект яда слабеет, и способность к восприятию вновь возвращается к тебе. Вокруг тебя незнакомые джунгли. Продолжай читать **параграф 65**.

70

Тебя вовремя осенило, что со временем гибельная жижа разъест кожу твоих сапог и штанов!

Быстро выбираешься из ручья и замечаешь, что твоя обувь еще на что-то пригодна. Лишь в нескольких местах кожа слегка истончилась. Слава богу, твое снаряжение сделано из высококачественного материала.

Ты по-прежнему находишься в стартовой точке, и в следующий раз твой выбор наверняка будет более обдуманным.

Пожалуйста, перейди на **параграф 1**.

71

Ты слишком пожадничал! Если чересчур злоупотребить этими фруктами, также известными как «пьяные огурцы», они придадут физическую силу (Сила повышается на 1), но сильно помутят рассудок.

Полный восторга, ты сидишь в развилке веток, погруженный в похожее на сон состояние. Перед твоим взором кружат образы неописуемой насыщенности и причудливой красоты. На твоем лице застыла улыбка – ты Спаситель Авентурии, ты вернул добрую воду и стал великим Героем, вокруг тебя танцует от радости множество людей в ярких одеждах. Но ты кое-что забыл. Твой конь. Надо покормить твоего верного коня. Опечаленный расталкиваешь толпу, ища своего коня. Ты должен продолжать. Ты должен найти коня. Ты должен… Шмяк! Падение вырвало тебя из грезы.

Пока ты искал коня, то бродил по джунглям как лунатик. Листья и колючки били тебя по лицу, но ты не чувствовал боли. Но толстый корень, о который запнулась твоя нога, вернул тебя в реальность. Ты не помнишь, как попал сюда. Продолжай читать **параграф 65**.

72

Прочти **параграф 22**.

73

Болотный пард:

Мужество: 11	Атака: 11
Жизненная энергия: 20	Парирование: 5
Доспехи: 1	Повреждения: 1W+3
Класс монстра: 12	

Бой идет до смерти одного из вас. Если одолеешь парда, прочти **параграф 102**. Если же пард убьет тебя, прочти **параграф 167**.

74

Есть несколько способов пересечь ручей.

Попробуешь перепрыгнуть? У тебя есть 6 метров для разбега (**параграф 193**)!

Или хочешь перелететь его на лиане (**параграф 134**)?

Либо же перейдешь ручей вброд (**параграф 62**)?

(Конечно, еще ты можешь построить плот или подрубить дерево на берегу, чтобы получился мост – наверняка есть и другие возможности. Но я думаю, что такие варианты требуют слишком много времени, а времени-то у тебя как раз не так уж и много). Если три перечисленных выше варианта тебе не подходят, ты всегда можешь повернуть назад.

Если ты стоишь на западном берегу, возвращайся на **параграф 6**, если на восточном – **параграф 175**.

75

Итак, тебе надо заманить дракона-татак в липкую ловушку. Похоже, он спит, но я бы не был в этом столь уверен. Громкие крики не помогут, поскольку известно, что зверь лишен слуха. Насколько хорошо дракон-татак видит своими фасетчатыми глазами, ты точно не знаешь – но можно биться об заклад, что если бы он не спал, а ты подошел к нему поближе, он бы тебя увидел! Обладает ли он обонянием, и может ли почуять дым твоего горящего факела, остается неизвестным.

Похоже, у тебя есть только один вариант – швырнуть в монстра чем-то с относительно безопасного расстояния.

Если у тебя есть волшебный бумеранг, прочти **параграф 177**.

Если же бумеранга у тебя нет, придется тебе бросить в дракона-татак чем-то из своего снаряжения, поскольку поблизости нет ни камней, ни чего-то другого для швыряния.

С чем хочешь расстаться?

С ножом (**параграф 104**), мачете (**параграф 41**) или рюкзаком (**параграф 195**)?

76

Ответ на загадку – прочесть название клейкой массы задом наперед, подсказкой тут служит волшебная фраза «нам сила – талисман», потому что она одинаково читается в обе стороны, а такие фразы называются палиндромами, и название барельефа «морд-ни-лап», потому что это написанное задом наперед слово «палиндром».

Что, ты этого до сих пор не понял? Немедленно потеряй 5 очков Мудрости, ведь давно уже должен был это понять!

Теперь ты можешь одолеть липкую ловушку – если знаешь название этого вещества.

Если ты знаешь, как оно называется, тогда прочти **параграф 9**, если же ты этого не знаешь, прочти **параграф 223**.

77

Спотыкаясь, идешь в полумраке, освещаемом далеким светом. Перед тобой бескрайние джунгли. С трудом прокладываешь путь в нехоженой чаще. Наконец ты, утомленный, вываливаешься на тропинку. Делаешь небольшой привал, съедаешь немного своей еды или жуешь пару блеклых болотных стебельков. Затем продолжаешь читать **параграф 83**.

78

Через несколько метров коридор оканчивается уходящей вниз лестницей с грубо вытесанными из скалы крутыми ступенями. Можешь вернуться (**параграф 163**), а можешь спуститься по лестнице (**параграф 13**).

79

Чтобы получше осмотреть в поисках входа на поляну, снимаешь свой рюкзак.

Можешь освежиться из ключа – безумцы не вернутся. Если ты уже успел обменяться с ними ударами, то больше они тут не появятся.

Если ты хочешь покинуть поляну там, где вошел на нее, вернись на тот **параграф**, с которого ты попал на **параграф 107**, и выбери другое направление. (Надеюсь, ты записывал номера параграфов, иначе тебе остается только вторая возможность):

Если ты хочешь попытать удачи, покинув поляну в другом направлении, тогда брось W6, умножь результат на 12 и прочти **параграф** с получившимся номером.

80

Тебе должно быть стыдно! А ну немедленно вычти 5 очков Обаяния!

Ты не мог честно попасть на этот параграф!

Открывающие замки семь волшебных формул были ведомы лишь самому великому волшебнику Цору!

Поэтому ясно – дверь остается закрытой, ты стоишь перед ней. Прочти **параграф 128** еще раз.

81

Что ж, ты знаешь, в чем проблема – ты не помнишь, откуда вошел на эту поляну. Тебя окружают совершенно однородные джунгли, где ничто не служит ориентиром.

Мудрости тебе не хватило, но у тебя осталась удача – твои сапоги оставили след в болотистой почве у входа на поляну. С натугой поднимаешь из грязи и надеваешь рюкзак.

Дальше читай **параграф 79**.

82

Несмотря на скользкие ступени, быстро поднимаешься обратно, пока не оказываешься выше трещины.

Поскольку ты успел как следует промокнуть в вонючей жиже, выглядишь ты теперь не очень. Отобрази это, снизив свое Обаяние на 2 очка.

Из трещины безостановочно хлещет жижа, а потому тебе следует отказаться от дальнейшего осмотра лестницы и вернуться обратно в коридор. Дальше читай **параграф 163**.

83

Тропинка постоянно меняет направление, делая невозможным ориентирование. Иногда тебе попадаются заболоченные участки почвы.

А теперь внимание, вопрос: пойдешь на запад (**параграф 107**) или на юг (**параграф 155**)?

84

А ну-ка, напряги мозги еще раз!

Прямой бой с драконом-татак – это безумное и самоубийственное предприятие. Надо эту тварюку как-то, куда-то… Да, вроде есть один вариант. Прочти **параграф 133**.

85

Подходишь к небольшой полянке. Тут растет множество «гнойных мухоморов» - необычайно ядовитой разновидности грибов. Ты чуть было не вышел на полянку, когда заметил лакомящихся грибами двух марасканских тарантулов. Эти гнусные твари питаются исключительно гнойными мухоморами.

Пока ты осторожно осматривал поляну, тебя неожиданно атаковал еще один марасканец (по аналогии с тараканом «прусаком», марасканский тарантул). Тебя настолько поглотило наблюдение за первыми двумя, что ты не заметил этого, угнездившего в листве всего лишь в двух метрах от тебя. Именно это и делает марасканцев такими опасными – они нападают на все, что приблизится, и чем они старше, тем опаснее – у них прибавляется жизненной энергии, повышается их защита и эффективность их яда.

Прежде чем начать бой с напавшим на тебя марасканцем, брось два W6. Выпавшее число укажет его Возрастную Категорию (ВК), по которой вычисляются остальные характеристики:

Марасканский тарантул:

Возрастная Категория (ВК): 2W6	
Мужество: *	Атака: 12
Жизненная энергия: ВКx5	Парирование: 0
Доспехи: ВК	Повреждения: 1W+2 (Жало) 1WxВК (Яд)
Класс монстра: ВКx5	

* не используется. Марасканец атакует любое живое существо, оказавшееся поблизости.

Марасканец начинает бой. Если его атака жалом окажется успешной, его яд нанесет тебе дополнительные повреждения

После начала боя ты уже не сможешь убежать. Придется тебе сражаться либо до победы (см. ниже), либо до конца (**параграф 167**).

Если одолеешь марасканца, можешь уйти в восточном (**параграф 114**) или западном (**параграф 170**) направлении.

Если во время боя тебя ужалили дважды, прочти **параграф 69**.

86

Здесь тропинка разветвляется. Можешь пойти на восток (**параграф 90**), на север (**параграф 190**) или на юг (**параграф 95**).

87

Если ты первый раз проваливаешься в яму, дальше читай **параграф 132**.

Если это случилось повторно – что ж, ты знал, чем рискуешь, а потому отправляйся на **параграф 17**.

88

Густой подлесок делает продвижение слишком утомительным. Куда пойдешь дальше? На запад (**параграф 2**) или на юго-восток (**параграф 107**)?

89

То ли холодный пот на твоих ладонях, то ли сильное напряжение было тому причиной, а только ты промазал. Твой снаряд грохнулся на грязный пол на приличном расстоянии от чудища – ну почему бы ему не вонзиться в один из отвратительных глаз?

Ты не уверен, привлек ли ты внимание дракона-татак, поскольку тот не пошевельнулся.

Можешь попробовать подкрасться к нему (**параграф 29**), либо швырнуть в него чем-то еще, смотря, что у тебя осталось: нож (**параграф 104**), мачете (**параграф 41**) или рюкзак (**параграф 195**).

90

Ты стоишь на поляне посреди папоротников в человеческий рост, и перед тобой три пути:

На север (**параграф 156**), на запад (**параграф 86**) и на восток (**параграф 120**).

91

Еще один шаг – и будто молния попала в твой нож, повергнув тебя на землю, где ты корчишься от невыносимой боли, а затем ненадолго теряешь сознание. Брось 2W6, чтобы определить, сколько жизненной энергии ты потерял. Если твоя жизненная энергия упала до 0, значит тебя убило мощным электроразрядом (**параграф 167**).

В противном случае ты вскоре приходишь в себя и снова можешь выбрать один из вариантов в **параграфе 135**. Туда и переходи.

92

Через несколько метров джунгли заканчиваются. Тут, примерно в 1000 метров от западной скалы, также течет ручей из джунглей, на этот раз с питьевой водой.

Можешь пойти по похожему на саванну лугу к тому месту, откуда начал (**параграф 1**), или же войти в джунгли в северном направлении (**параграф 95**).

93

Какое несчастье! Ты плюхнулся в гибельную жижу! Само собой, ты сумел удержать голову над поверхностью, но все остальное оказалось в воде. Ну елки-палки! Ты быстро встаешь и выбираешься повыше на берег. Отряхиваешься, и тут ты чувствуешь – началось. Руки чешутся, кожа на них покраснела, и на ладонях начинают набухать волдыри. Чешется невыносимо. Без кожаных перчаток тебе толком не удержать мачете – теперь в бою ты причиняешь лишь 1W+1 повреждений. (Внеси соответствующие изменения на Лист Персонажа. Если сумеешь найти лекарство, то сможешь восстановить прежнее значение 1W+3). К счастью твоя кожаная одежда настоль хорошего качества, что тебе удалось избежать по большей части контакта с ядовитым ручьем. Но про саму одежду этого не скажешь – ее Защита снижается. Дальше читай **параграф 221**.

94

Мчишься к краю поляны, намереваясь затеряться в чаще. Чтобы опередить своих преследователей, ты должен выполнить проверку Ловкости +3, поскольку они жаждут с

тобой разобраться. Неудача означает, что тебе придется сражаться, пока либо ты их не одолеешь (**параграф 141**), либо сам не погибнешь (**параграф 167**).

Успешная проверка означает, что ты вовремя нырнул в море растительности. Еще какое-то время слышишь, как эти двое, чертыхаясь, ищут тебя, но, в конце концов, они отстали, и ты остаешься один. Надо поискать выход отсюда. **Параграф 122**.

95

Спустя какое-то время выходишь на перекресток двух тропинок. Можешь пойти на север (**параграф 86**), восток (**параграф 154**), юг (**параграф 112**) или запад (**параграф 4**).

96

Пещера всего несколько метров длиной. Затем она сворачивает. Пойдешь в южном (**параграф 35**) или восточном (**параграф 111**) направлении?

97

Когда до бассейна осталось всего два метра, раздался глухой голос, идущий как будто от черепахи: «Не подходи»!

Подойдешь (**параграф 52**) или остановишься (**параграф 135**)?

98

Получилось, да, очень здорово! Да ты прирожденный скалолаз, перед которым не устоит ни один пик Авентурии! Но примерно на высоте 70 метров восхождение застопорилось (поскольку у тебя нет полного альпинистского снаряжения). Никаких выступов и трещин, чтобы зацепиться. Совершенно гладкая как яйцо отвесная поверхность отделяет тебя от вершины утеса.

Под тобой раскинулся впечатляющий зеленый ковер джунглей. В южном направлении тянется узкий карниз в обход скалы и, вроде бы, вниз. Можешь пойти по карнизу (**параграф 196**) или вернуться, спустившись вниз (**параграф 182**).

99

Осторожно раздвигаешь полог лиан и входишь в пещеру. Это всего лишь небольшое полукруглое помещение. У задней стены лежат останки твоего бедолаги-предшественника. На теле видно много глубоких ран, наверняка полученных в бою. Возле трупа валяется ржавеющее мачете. Оно явно не слишком-то помогло бедняге. Больше в пещере ничего нет.

Как раз когда ты собирался уходить, из джунглей перед тобой раздалось опасное рычание.

Дальше читай **параграф 198**.

100

Тропинка оканчивается у восточной стены каньона. В трех метрах над собой видишь пещеру, к которой можно взобраться по крутым камням. Если хочешь полезть туда, читай **параграф 61**. Но можешь также вернуться в стартовую точку (**параграф 1**).

101

Вот тебе данные по чудищу.

Дракон-татак:

Мужество: 30	Атака: 12
Жизненная энергия: 70	Парирование: 7
Доспехи: 5	Повреждения: Когти 2W, Зубы 1W+5, Носовое жало1W+2 (Яд 1W)
Класс монстра: 80	

В боевом раунде дракон-татак всегда бьет когтями и либо кусает, либо жалит – у него две атаки в раунд, но лишь одно парирование. Зубами и жалом дракон пользуется поочередно. При успешной атаке жалом дополнительно наносятся и повреждения от яда, указанные в скобках.

Если теперь до тебя, наконец-то, дошло, с кем ты собрался драться, можешь выбрать альтернативный вариант – прочти **параграф 230** еще раз.

Если ты все-таки выбираешь бой – что ж, желаю удачи. Если вдруг одолеешь дракона, прочти **параграф 183**. Если сам погибнешь в бою, прочти **параграф 167**. (Если ты перешел сюда с **параграфа 29**, тогда ты обязан сражаться – никакой другой вариант действий из **параграфа 230** выбрать нельзя).

102

Итак, ты разобрался с болотным пардом – в бою или с помощью хитрости. В первом случае ты получаешь 12 очков приключения, во втором 8 АР.

Если дальше по тексту тебе вновь попадется пард, можешь считать его уже побежденным и сразу читать дальше.

Если ты еще не осматривал пещеру, сейчас для этого самое время (**параграф 99**). Также можешь попытаться залезть по поверхности скалы (**параграф 7**) или двинуть вдоль стены на север по карнизу (**параграф 28**). Само собой, можешь воспользоваться и тропинкой в джунглях, по которой пришел сюда – вернуться на **параграф 190**.

103

Плоды этого дерева волшебные. Ты сразу же чувствуешь, как у тебя прибывает сил (можешь получить одно очко жизненной энергии, но не выше твоего максимума, и повысить свою Силу на 1).

Но тебе необходимо кое-что учесть! Чем больше фруктов ты съешь, тем хуже станет твоя реакция. Если в течении следующих восьми параграфов тебе придется сражаться, твое Парирование будет ниже на 2. Спустя восемь параграфов этот отрицательный побочный эффект сойдет на нет, и Парирование восстановится до прежних показателей. Зато возросшая Сила останется при тебе. Продолжай читать **параграф 106**.

104

Брось W6, чтобы определить, насколько успешным был твой бросок ножа.

Если выпало 1, прочти **параграф 89**, если выпало 2 или 3, прочти **параграф 117**, если же выпало 4, 5 или 6, тогда прочти **параграф 123**.

105

Успешный прыжок. Тебе каким-то образом ясно, что рычаги, по одному с каждой стороны ямы, не только открывают и закрывают ее, но еще и приводят в действие загадочный механизм «детонатора» другой ямы.

Если хочешь, можешь немного поиграть с рычагами. Но тебе следует в первую очередь помнить о своей задаче и двигаться дальше.

Если ты перепрыгнул яму с юга на север, тогда дальше читай **параграф 189**. Если же ты прыгал в обратном направлении, читай дальше **параграф 111**.

106

Можешь пойти в северо-восточном (**параграф 190**) или южном (**параграф 4**) направлении.

107

Почва болотистая. Каждый шаг сопровождается чавкающим звуком, а в отпечатке остается небольшая лужица воды. Повсюду сплетение каких-то незнакомых растений. Большие мягкие листья с влажной поверхностью создают у тебя ощущение, будто ты продираешься сквозь развешанное для сушки мокрое белье. Через несколько метров неожиданно выбираешься на небольшую полянку.

Она круглой формы и свободна от окружающих ее растений. Посередине из земли торчат несколько камней, между которых пробивается небольшой ручеек. Не имея четкого русла, вода растекается вокруг, превращая почву в болото.

Этот источник питает второй ручей, служащий сейчас источником питьевой воды. Выходишь на полянку и нагибаешься над ключом, чтобы немного освежиться. Дальше читай **параграф 216**. Но если ты тут уже был, тогда отправляйся прямиком на **параграф 19**.

108

После многих часов (а то и дней) блуждания по джунглям ты добрался к концу каньона. Ограждающие его стены сдвигаются, оставляя лишь узкую, метров 200, каменистую полоску. Можешь лично убедиться, что источника погибели тут не найдешь.

Совершенно подавленный, ты должен вернуться и попытать счастья где-нибудь в другом месте. Дальше читай **параграф 147**.

109

Неожиданно карниз заканчивается. Дальше нет хода даже для лучших скалолазов. А пока до тебя начинает доходить, что с такой высоты тебе все равно не найти искомого – а именно Источника погибели.

При попытке вернуться под твоей левой ступней поддался камень – ты вот-вот рухнешь в пропасть! Хватаешься за сухой сучок, но тот обламывается! Сумеешь ли ты уцепиться за карниз? Нужна проверка Ловкости +1. Неудача означает падение в пропасть (**параграф 137**).

Успех означает всего лишь, что ты сумел удержаться. Твои пальцы вцепились в скалу. Хватит ли тебе сил, чтобы выкарабкаться на карниз? Сделай проверку Силы +2. Неудача означает радость полета (**параграф 137**). Если силы хватило, ты вылез наверх и осторожненько вернулся обратно (**параграф 100**).

Если ты еще не осматривал пещеру, сейчас может быть подходящий момент для этого (**параграф 50**).

110

Проход сворачивает к востоку. Пол давно уже не ровный – он слегка повышается, влажный и скользкий. Мимо тебя пролетают летучие мыши. С восточного направления доносится слабое свечение и сладковатый запах тлена.

Пойдешь дальше на восток (**параграф 18**) или вернешься (**параграф 30**)?

111

Коридор разветвляется. Можешь пойти на запад (**параграф 96**), север (**параграф 136**) или на юг (**параграф 163**).

112

Сейчас ты стоишь на тропинке в джунглях, приблизительно направляющейся на север и юг. Пойдешь на юг (**параграф 92**) или на север (**параграф 95**)?

113

Идти по джунглям – дело не из легких, приходится прорубаться сквозь густой подлесок. Наконец достигаешь каменной стены у восточного края каньона. Можешь попробовать вскарабкаться по скале (**параграф 98**) или повернуть обратно (**параграф 175**).

114

После долгого пути достигаешь поляны. Дальше можешь пойти на запад (**параграф 85**), север (**параграф 131**), восток (**параграф 192**) или юг (**параграф 228**).

115

Клянусь Прайосом – это нелегкое предприятия! Твой «собеседник», мягко говоря, немногословен.

Черепаха больна и озлоблена, потому что добрая вода больше не течет, бассейн пересох, а ведь без воды и жизнь как таковая невозможна.

Но, в конце концов, ты узнаешь, что к черепахе тебе не пробраться – бассейн окружает невидимый магический экран, непреодолимый для любого живого существа.

Черепаха умолкает и закрывает глаза. Тебе есть еще что сказать, что может возобновить диалог (**параграф 42**)?

Или же ты просто покинешь пещеру через проход в северной стене (**параграф 128**) или проход в восточной стене (**параграф 30**)?

116

Это было уже слишком! До кота оставалось еще два метра, когда он обрушивается на тебя могучим прыжком. Все происходит так быстро и неожиданно, что болотный пард не только получает Инициативу на весь следующий бой, но еще и в первом раунде ты не можешь парировать. После первого раунда парируешь как обычно. Характеристики болотного парда указаны в **параграфе 73**.

117

Ты угодил дракону-татак куда-то в хвост. Он один-единственный раз взмахивает хвостом, раздается глухой грохот – но этого хватает, чтобы вызвать ужас.

Но затем все опять тихо, совершенно тихо – и это пугает намного больше, ведь ты не знаешь, можно ли опять привлечь внимание чудища. Дико размахиваешь факелом и вопишь во всю глотку – но тщетно, ведь у дракона-татак нет органов слуха.

Увы, вообще никакой реакции. Надо кинуть в него чем-то еще и надеяться, что в этот раз тебе повезет больше.

В зависимости от того, чем ты уже швырялся, можешь бросить нож (**параграф 104**), мачете (**параграф 41**) или рюкзак (**параграф 195**).

Если ты уже выкинул все три предмета, прочти, пожалуйста, **параграф 188**.

118

Бросаешься в джунгли, подальше от зверя. Но всего лишь двумя быстрыми прыжками болотный пард настигает тебя. Дело к драке (**параграф 73**).

119

Из ядовитого болота торчат отдельные камни и сухие кочки. В начале тебе предстоит преодолеть широкий участок всего лишь с двумя сухими местами. Сделай проверку Ловкости. В случае неудачи прочти **параграф 185**. Удачная проверка означает, что ты без проблем добрался до другого края болота.

Сейчас ты стоишь на скале, откуда можешь направиться к заваленному входу (**параграф 127**), каменной купели в центре (**параграф 172**) или к правому входу (**параграф 146**).

120

Добро пожаловать в джунгли. Кроны деревьев образуют зеленую крышу, сквозь которую просачивается лишь рассеянный свет, однако кусты и колючки растут в изобилии, делая движение в лучшем случае трудным. Землю покрывает мох, из которого растут стебли с распустившимися цветами. Между цветами порхают великолепные бабочки, подобных которым ты в жизни не видел. Красота потрясающая. Особенно тебя зачаровала бабочка с золотыми крылышками с бирюзовой каймой. Пытаешься ее поймать и незаметно для себя углубляешься в джунгли.

Брось W6, чтобы определить, куда же тебя занесло:

Выпало 1 или 2 – на запад (**параграф 90**),

Выпало 3 или 4 – на юг (**параграф 180**),

Выпало 5 или 6 – на север (**параграф 65**).

Если попадешь в это место повторно, когда случайность в виде бабочки уже улетит, то сможешь сам решать, в каком из трех указанных направлений пойти.

121

Понял ли ты, как преодолеть эффект смертельно опасного клея?

Если да, читай **параграф 76**, если нет, читай **параграф 149**.

122

Уйти с поляны не так-то просто, как ты думал. Невозможно разобрать, в каком месте ты вошел – окружающая поляну стена напоминающей мокрое белье растительности совершенно одинакова. В этом лабиринте нет ни малейшего намека, куда идти.

Придется положиться на удачу, чтобы выбраться отсюда. Брось W6 и умножь результат на 11, после чего прочти **параграф** с получившимся номером. (Пример, выпало 3, умножаешь на 11 и отправляешься на **параграф 33**).

123

Кости на твоей стороне – ты попал зверюге прямиком в правый глаз. Раненый дракон-татак вскочил, взглянул на тебя, и помчался к обидчику. Может он и выглядит толстым, но его лапы в количестве шести штук несут его довольно шустро. Тебе придется чесать во все лопатки, чтобы поспеть к клею раньше, чем дракон тебя нагонит. Дальше читай **параграф 227**.

124

Перед тобой на всю ширину прохода поднимается бордюр. За ним зияет черный провал. Осторожно наклоняешься над дырой и светишь в нее факелом. На глубине двух метров свился клубок ядовитых змей.

Можешь опустить рычаг вниз (**параграф 229**) или попытаться перескочить на ту сторону ямы двухметровой ширины (**параграф 209**), также может повернуть назад – если ты пришел с юга, возвращаешься на **параграф 111**, если с севера на **параграф 189**.

125

Через какое-то время снова выходишь на перекресток двух дорог. Дальше можешь пойти на восток (**параграф 157**), юг (**параграф 194**), запад (**параграф 203**) или север (**параграф 64**).

126

Через несколько ступеней лестница заканчивается. На этом уровне есть несколько бездонных трещин. Дальше спуска нет – сплошной камень. Можешь подняться обратно и вернуться по проходу (**параграф 163**). Если хочешь попробовать пройти между трещин, прочти **параграф 226**. Еще ты можешь осмотреть каменный пол у подножия лестницы – вдруг там найдется потайная дверь (**параграф 158**).

127

Через обвалившийся вход проникнуть в святилище источника невозможно. Как ни тужься, мощные валуны даже не шевельнутся. Если же попытаешься разглядеть что-нибудь внутри, должен тебя разочаровать – ты увидишь лишь камни да темноту. Зато изнутри доносится вонь, еще гаже, чем от ядовитого ручья. Похоже, тут тебе ничего не светит.

Можешь отправиться к купели (**параграф 172**) или к правому входу (**параграф 146**).

128

Коридор выходит в маленькую пещеру. В северной стене видно большую железную дверь с семью замками. Напротив этой двери узкий коридор уходит на юг.

Можешь попытаться открыть дверь (**параграф 34**). Также можно пойти узким коридором (**параграф 143**) или по широкому коридору на восток (**параграф 152**) или запад (**параграф 189**).

129

Ты стоишь на краю джунглей. Прямо возле тебя сквозь джунгли вьется источник беды. Разит от него так, что ты закашлялся. На некоторых растениях видны следы от мачете. Другие также пытались проникнуть в эти джунгли, да только никто их больше не видел.

Можешь подумать еще раз и вернуться к стартовой точке (**параграф 1**). Либо же сожми покрепче мачете и начинай прорубаться сквозь заросли (**параграф 21**).

130

Черт бы побрал эти джунгли! Тяжело дыша от усталости, ты прорубаешься на берег ручья погибели и сейчас можешь пойти на север (**параграф 208**) или юго-запад (**параграф 26**).

131

Твоя дорога вьется вглубь каньона. Пойдешь на север (**параграф 147**) или на юг (**параграф 114**)?

132

Через несколько метров пол выравнивается, и скольжение прекращается. Постепенно твои глаза привыкают к тусклому полумраку земляной пещеры, и ты застываешь от охватившего тебя ужаса и отвращения. Огромная, дьявольски уродливая жаба сидит не далее чем в двух метрах от тебя, уставившись на тебя сонными глазами.

Эта обитательница мрака может и отвратительна на вид, но ей вовсе не обязательно быть опасной. Когда оправишься от первого потрясения, можешь что-нибудь предпринять.

Можно атаковать жабу мачете (**параграф 179**). Также можно попробовать с ней заговорить (**параграф 210**). Или же просто проигнорируешь жабу и отправишься на поиски выхода из этой дыры (**параграф 199**)?

133

В яблочко, то, что надо! В прямом бою нечего и пытаться одолеть это чудище. Необходимо завлечь его в пещеру со смертельным клеем, где оно станет безвредным.

Но как же заманить его, не расставшись при этом с жизнью? Дальше читай **параграф 75**.

134

В другом мире, на Земле (где бы это ни было), этот прием хорошо известен по имени Тарзана. Но вот насколько хороший из тебя «Тарзан» станет ясно после проверки Ловкости +2. Успех означает, что ты перелетел на другой берег (**параграф 221**). Неудача означает падение в ручей возле самого берега (**параграф 93**).

135

Удивленный – а возможно и шокированный – застываешь на месте. Покинешь пещеру, потому что тут так страшно? Можешь сделать это через восточный проход (**параграф 30**) или северный (**параграф 128**).

А может, опечаленный зрелищем, ты схватишь нож и набросишься на морскую черепаху (**параграф 91**)?

Или, может, хочешь спросить, почему ты не должен подходить (**параграф 38**)?

136

Ты заметил, что пол в коридоре состоит из больших прямоугольных блоков. Через несколько метров обнаруживаешь торчащий из стены рычаг и еще через четыре метра второй рычаг. Между рычагами на высоте примерно 30 сантиметров от пола тянется каменный бордюр. (Просто для справки: в бордюре есть желоб, по которому в прошлом текла добрая вода).

Можешь потянуть ближайший рычаг (**параграф 145**) или продолжить свой путь (**параграф 140**).

137

Пока ты летишь навстречу концу, вся твоя жизнь героя – твои деяния, борьба, победы и поражения – проносится перед твоими глазами.

Какая славная была жизнь!

Параграф 167

138

Глядя на дело рук своих, испытываешь глубокое чувство удовлетворения. И было это совсем не так уж трудно – задний куб перекатить направо, средний сперва налево, потом назад, и наконец передний (тут пришлось попотеть) налево, затем назад, потом направо, а потом вкатить в проем между двумя другими кубами.

Теперь добрая вода вновь потечет по трубе, как и хотел волшебник Цор. Мертвая вода в темных пещерах оттеснится назад, и больше не сможет причинять вред.

Отпиваешь глоток чистой, ничем не разбавленной волшебной воды. К тебе возвращаются все очки Силы, потраченные на возню с кубами (то есть как минимум 7 очков).

Довольный делом рук своих, можешь теперь покинуть пещеру. Возможно, ты еще задержишься возле морской черепахи, чтобы она порадовалась твоим успехам.

Дальше читай **параграф 53**.

139

Остается только притвориться мертвым. Падаешь на землю и сохраняешь полную неподвижность, закрыв глаза и еле-еле дыша.

И действительно, горилла прекращает тебя атаковать и начинает скакать вокруг с восторженными воплями. Неожиданно тебя подхватывают (по счастью твоя «мертвая» рука продолжает сжимать мачете) и взваливают на плечо. Чувствуешь тошноту. Твой дальний родич устремляется в джунгли к своим близким родичам, прихватив с собой добычу.

Ветки стукают тебя по голове, колючки рвут твою кожу. Иногда обезьяна скачет по земле, иногда прыгает с дерева на дерево.

И вдруг горилла попросту сваливает тебя на землю. Какое-то время продолжаешь притворяться мертвым, дожидаясь, пока обезьяны утратят к тебе интерес. Осторожно открываешь глаза – но горилл давно нет, лишь жук-рогач угрожающе наставляет на тебя свои двухсантиметровые рога.

Встаешь, побитый, но живой и понимаешь, что находишься на совершенно другой – и вероятно незнакомой – тропинке в джунглях. Дальше читай **параграф 4**.

140

Как только ты перебрался на другую сторону бордюра, пол ушел из-под ног, и ты свалился в яму глубиной два метра. Из углов к тебе подползают, шипя, ядовитые змеи. Брось W6+1, чтобы узнать, сколько змей *одновременно* атакуют тебя (В каждом раунде боя ты сможешь парировать лишь одну атаку).

Каждая змея:

Мужество: 6	Атака: 9
Жизненная энергия: 10	Парирование: 4
Доспехи: 0	Повреждения: 1W
Класс монстра: 7	

Яд этих змей не смертельный, а парализующий. После каждых четырех повреждений твоя атака и парирование снижаются на 1 (не попаданий, а повреждений!).

Если ты погибнешь в бою, прочти **параграф 167**. Если ты одолеешь змей, то можешь попытаться выбраться из ямы (**параграф 191**).

141

Утомленный боем, опускаешь мачете. Тебе не по себе при мысли, что эти два безумца могли быть собратьями-искателями приключений. Зеленый ад джунглей лишил их рассудка и превратил во врагов.

Если хочешь обыскать этих бедолаг, прочти **параграф 31**. Если предпочитаешь сразу покинуть это зловещее место, читай дальше **параграф 122**.

142

Прорубаешься через могучие заросли, и неожиданно перед тобой возникает западная стена. Уставший, делаешь перерыв, чтобы съесть немного еды (если она у тебя еще есть).

Можешь попытаться взобраться на стену каньона (**параграф 212**).

Или продолжить путь на восток (**параграф 4**). Также ты можешь выбрать для себя юго-восточное направление (**параграф 159**).

143

Через несколько метров проходишь сквозь арку в большую круглую – рукотворную – пещеру, освещенную призрачным волшебным светом. В стенах два прохода – восточный и северный. Водосток оканчивается каменным бассейном. От него ведет желоб к другому бассейну, погруженному в пол.

Во втором бассейне, сухом, как и водяной желоб, лежит без движения большая морская черепаха. Панцирь и тело черепахи высохли, животное выглядит больным и усталым.

В воздухе висит странная, угнетающая тишина. Это впечатление усиливается двумя колоннами, поддерживающими потолок. На каждой вырезано по шесть рельефных магических символов животных и ужасных лиц – морды есть, а лап нет. Морд-ни-лап – кажется так люди искусства называют подобные барельефы.

Можешь покинуть пещеру через восточный (**параграф 30**) или северный проход (**параграф 128**), либо же можешь осторожно подойти к бассейну с черепахой (**параграф 97**).

144

Идти тяжело. Кусты, упавшие деревья и болотистая почва вынуждают идти по петляющему, зигзагообразному маршруту, позволяющему ориентироваться лишь весьма приблизительно.

В каком направлении пойдешь: северо-восточном **(параграф 107)** или юго-западном (**параграф 190**)?

145

Потянешь рычаг вверх (**параграф 124**) или вниз (**параграф 197**)?

146

Через этот вход можно попасть внутрь святилища Источника. Если хочешь туда войти, читай **параграф 39**.

Как вариант ты также можешь, если еще этого не сделал, осмотреть левый вход (**параграф 127**) или каменную купель (**параграф 172**).

147

Утомившись, останавливаешься перевести дух. Дальше можешь пойти на север (**параграф 108**), запад (**параграф 67**) или юг **(параграф 131**).

148

И действительно, тебе удалось отыскать среди этого сплетения лиан почти неразличимую тропинку.

Параграф 51.

149

Какой позор – зайти так далеко и до сих пор не суметь разгадать загадку!

Теряешь 5 очков Мудрости.

Потом можешь пойти на **параграф 76** и прочитать решение.

150

Удирая во весь дух, спотыкаешься и падаешь на землю.

Не успеваешь встать, как два горных козла перескакивают через тебя и убегают. Да они напуганы не меньше тебя. Думаю, твое Мужество заслуживает того, чтобы снизиться на единицу.

Теперь можешь осмотреть пещеру (**параграф 201**), спуститься вниз по осыпи (**параграф 100**) или вскарабкаться по узкому карнизу вдоль скалы (**параграф 187**).

151

Ого, ни за что бы не поверил. Ты уже вскарабкался на 7 метров. Но без веревки, крюка, костылей и молотка дальше все равно не обойтись (до вершины утеса тебе не хватило всего каких-то 293 метра). Но что-то сомневаюсь, что у тебя есть с собой означенное снаряжение.

Неизбежный спуск прошел хорошо, лишь на последних трех метрах ты спустился быстрее, чем собирался. Тяжело плюхаешься на землю. И как раз, когда улеглась пыль, и ты собрался было осмотреть пещеру, прямо перед тобой из джунглей донеслось угрожающее рычание.

Дальше читай **параграф 198**.

152

Коридор поворачивает. В полу проложен желобок. В восточной стене в скалу уходит труба диаметром где-то сантиметров 60. В противоположной стене желобок продолжается трубой диаметром максимум сантиметров 20.

Можешь попытаться вползти в трубу пошире (**параграф 176**), также можешь пойти по коридору на юг (**параграф 30**) или на запад (**параграф 128**).

153

В тот самый миг, как твое мачете коснулось пузыря, раздался грохот, и пузырь взорвался. После взрыва пузыря возникло сильное всасывание, тянущее тебя в дыру в земле. Пытаешься удержаться, но стены пещеры слишком скользкие, они не дают никакой опоры.

Скользишь во тьму внизу (**параграф 87**).

154

Вокруг тебя дебри похожих на лилии растений.

Можешь продолжить путь на запад (**параграф 95**), восток (**параграф 180**) или юго-запад (**параграф 10**).

155

Тропинка снова разделяется. Можешь пойти на север (**параграф 83**), на запад (**параграф 63**) или на восток (**параграф 65**).

156

Как ни готовься к неожиданностям, а всего не предусмотришь. Ты всего лишь пригнулся, чтобы пройти под нависающей мощной ветвью, когда тебя неожиданно схватили за шею.

Ты попался в могучие лапы древесного душителя. Лап у него четыре, с двумя внушительными когтями на каждой. Нападает эта тварь всегда сзади.

Злобно поблескивают маленькие глазки, плотоядно щерятся клыки под верхней губой.

В бою с ним ты не сможешь парировать в первом раунде из-за полной внезапности нападения.

Древесный душитель:

Мужество: 10	Атака: 12
Жизненная энергия: 18	Парирование: 6
Доспехи: 2	Повреждения: 1W+2
Класс монстра: 11	

Если древесный душитель убьет тебя, прочти **параграф 167**. Если ты одолеешь древесного душителя, то можешь покинуть поле боя в северном (**параграф 63**) или южном (**параграф 90**) направлении. Если ты уже проходил под этим деревом и сражался с древесным душителем, тогда можешь сразу продолжать свой путь.

157

В этом месте растет особая разновидность деревьев. Их низко растущие поперечные ветви вынуждают тебя попеременно то перелазить через них, то нырять под ними. Ты как раз нырнул под очередную ветвь, когда на твоей шее внезапно сомкнулись сильные руки. Ты попался в лапы древесного душителя. В бою с ним ты не сможешь парировать в первом раунде, потому что его предательская атака застала тебя врасплох. Боевые характеристики древесного душителя указаны в параграфе 156.

Если древесный душитель тебя убьет, прочти **параграф 167**. Если ты одолеешь древесного душителя, то после небольшой передышки можешь продолжать свой путь в северном (**параграф 211**), южном (**параграф 169**) или западном (**параграф 125**) направлении.

Если ты уже сражался в этом месте с древесным душителем, можешь продолжать свой путь без промедления.

158

И действительно, после долгого тщательного осмотра ты нашел замок в скальной нише.

Если у тебя есть подходящий ключ, можешь попробовать открыть замок (**параграф 178**).

Если же ключа у тебя нет, тогда дверь устоит перед всеми твоими попытками ее открыть. Также тебе не удалось даже обнаружить петли от этой двери. Ты должен сдаться и вернуться вверх по лестнице и обратно по коридору (**параграф 163**).

159

Ты неплохими темпами продвигался вперед, когда неожиданно из листвы возле тебя раздалось шипение – огромная пантерная змея! Бронированные чешуйки на ее теле блестят зеленовато-черным. Змея пытается обернуться вокруг жертвы – то есть, тебя – и задушить. А еще у нее есть ядовитые клыки. Яд, по счастью, смертелен лишь в больших дозах. Чем змея старше, тем она опаснее. Для боя с ней тебе, прежде всего, надо определить возраст напавшего на тебя экземпляра.

Брось 1W6 для ВК пантерной змеи.

Пантерная змея:

Возрастная Категория (ВК): 1W6	
Мужество: ВКх2	Атака: 12
Жизненная энергия: ВКх3+4	Парирование: 5
Доспехи: ВК-1	Повреждения: 1W+4 (Яд 1W)
Класс монстра: ВК+8	

Через три раунда боя можешь сбежать от змеи. Однако, если тебя задели ее ядовитые клыки, ты отправляешься в бреду бродить по джунглям (**параграф 69**). Также можешь сражаться до самого конца – если змея тебя убьет, прочти **параграф 167**, если же ты убьешь змею, то можешь отправиться в северо-восточном (**параграф 4**) или северо-западном (**параграф 142**) направлении. Если ты уже раньше сражался со змеей на этом месте, то можешь сразу продолжать свой путь.

160

В темном земляном коридоре ты видишь далекий свет, который выводит тебя наружу. Ты попал куда-то в дебри джунглей, и тебе нужно как-то выбираться, пока ты не заблудился окончательно.

Наконец, тебе вроде бы попадается что-то похожее на тропинку в джунглях. Дальше читай **параграф 131**.

161

Пол неровный и местами скользкий, заросший сталагмитами. В многочисленных нишах и среди расщелин ничего примечательно найти не удалось.

Сейчас ты подошел к широкой полосе, покрывающей пол от стены до стены. Странное вещество испускает слабый свет. В воздухе сладковато пахнет мертвечиной и разложением. Хочешь осмотреть полоску (**параграф 214**) или предпочитаешь покинуть пещеру (**параграф 110**)?

162

Бросаешь мачете за бордюр, прежде чем соваться туда самому. Ты подозреваешь, что тут выдержана определенная симметрия: рычаг, затем змеиная яма двухметровой ширины, потом бордюр, за ним двухметровый участок пола и еще один рычаг. И твои опасения были не напрасны – от удара мачете пол провалился, явив яму, аналогичную первой.

Можешь попытаться перепрыгнуть яму двухметровой ширины (**параграф 105**) или повернуть назад – если ты пришел с севера, вернись на **параграф 189**, если с юга – на **параграф 111**.

163

Тут пересекаются два пещерных коридора. Можешь пойти на юг (**параграф 171**), на север (**параграф 111**) или на восток (**параграф 78**).

164

Смерть! Погиб на Мараскане! Нежданный конец столь многообещающего героя! «Нет, я еще не хочу умирать», - кричишь ты и вырываешься из мрачного кошмара. Медленно приходишь в себя. Ты споткнулся (а сам виноват – смотри куда идешь!) и приложился башкой о камень, потерял сознание, а вот сейчас очнулся. Тебе пригрезилось твое собственное приключение по поиску тайны источника Талуэда.

А теперь поднимайся и отправляйся дальше – кто-то же должен разгадать тайну гибельной жижи! Можешь воспользоваться плодами своих грез. Все твои характеристики с Листа Персонажа остаются в силе. Может, ты уже узнал кое-что о джунглях и можешь избежать некоторых ошибок и опасностей. Все дикие звери и монстры вновь ждут тебя на своих местах.

Но можешь выбрать и нового героя, и отправить на опасное задание его. Начни заново с **параграфа 1**.

165

Как жаль, что ты провалил проверку Мудрости. Ты бодро двинулся по руслу ручья и уже отмахал немалый кусок пути вглубь джунглей, как вдруг у тебя резко зачесались ноги. Быстро выходишь на берег. Твои сапоги явно полегчали – их разъело водой погибели. Известно, что эта жидкость одинаково хорошо (вернее плохо) действует на живую кожу людей и животных и дубленую кожу сапог.

Тебе еще повезло, что твои сапоги такие качественные – вон как долго они тебя защищали. Лишь в двух местах жидкость добралась до твоих ног, и сейчас там надуваются невыносимо чешущиеся волдыри. Поскольку обувь у тебя уже никуда не годится, в дальнейшем это сильно помешает твоему приключению. Добавь сюда невыносимую чесотку. Твоя подвижность будет сильно ограничена. Это отображается в том, что значения твоих Силы, Ловкости, Атаки и Парирования снижаются на одно очко каждое. Однако подобный непокой ногам прибавил ума дурной голове – твоя Мудрость возрастает на одно очко.

Продолжай **параграфом 130**.

166

Теперь, когда ты проделал в завесе отверстие и освободил проход, можешь разглядеть в темной дали зеленоватое мерцание.

Осторожно приближаешь факел, чтобы посветить. Ты оказался в другой большой пещере и замираешь от открывшегося тебе зрелища.

Дальше читай **параграф 230**.

167

Если ты попал на этот параграф в первый раз, дальше читай **параграф 164**.

Если несчастье постигло тебя вторично, отправляйся на **параграф 49**.

168

Похоже, эта жаба обитает в довольно обширной системе пещер. Сперва в нескольких местах еще падал свет с потолка, но чем глубже ты проникал в пещеру, тем мрачнее становилось вокруг.

Удачи в поисках выхода. Брось W6. Если выпало четное число, отправляйся на **параграф 77**. При нечетном ступай на **параграф 160**.

169

Путь становится еще труднее. Перед тобой раскинулись джунгли, где еще не ступала нога искателя приключений. Повсюду свисают колючие лианы. Наконец ты выходишь на тропинку, по которой идти легче.

Можешь отправиться на северо-запад (**параграф 175**) или на юго-восток (**параграф 113**).

170

Ты попал в место, где, несмотря на плотные заросли, можно различить три возможных пути.

Можешь пойти на юго-запад (**параграф 56**), на юг (**параграф 2**) или на восток (**параграф 85**).

171

Коридор довольно низкий, местами тебе приходится наклоняться, чтобы не стукнуться головой. Свет факела распугивает летучих мышей, которые носятся у тебя над головой. Через несколько метров проход поворачивает.

Перед самым поворотом из расположенных прямиком над землей нор выскакивают шесть боевых грызунов. Эти мелкие твари похожи на помесь водяной крысы и хорька. У них серо-белый мех и голые длинные хвосты, а острые зубки без труда могут прогрызть кожаную одежду.

Справиться с одним грызуном можно без проблем, но когда их шестеро, бой будет нешуточным. Поскольку одновременно ты дерешься с двумя боевыми грызунами, тебе предстоит сражение с тремя отдельными парами. Вот характеристики пары грызунов.

Пара грызунов:

Мужество: 6	Атака: 9
Жизненная энергия: 8	Парирование: 4
Доспехи: 2	Повреждения: 1W+1
Класс монстра: 7	

Если этим мелким тварям удастся прикончить тебя, прочти **параграф 167**.

Если ты одолеешь боевых грызунов, то можешь пойти в западном (**параграф 35**) или северном направлении (**параграф 163**).

172

Огромная купель совершенно суха. По выходящей из скалы трубе давно уже не течет вода. Заднюю стену украшает змеиный орнамент.

Возле купели лежит бумеранг странной формы с некими, должно быть магическими, письменами на нем. Бумеранг действительно волшебный. Непроизвольно берешь его в руку и сразу чувствуешь исходящую от него магическую силу.

Если хочешь, можешь попробовать запустить его. Но магия бумеранга такова, что он подчиняется скорее воле, чем запустившей его руке. А необходимым требованием для сильной воли служит, конечно же, сильная личность. В смысле, ты должен сделать проверку Обаяния +2.

Неудача означает, что, пролетев небольшое расстояние, бумеранг разворачивается и с огромной силой бьет тебя по лбу. После падает точнехонько туда, где лежал. Пусть там и лежит – все равно бросать его опасно для жизни!

Удачная проверка означает, что полет бумеранга направляется твоей волей, и он без всяких проблем возвращается тебе в руку. Само собой, ты рад такой находке и суешь бумеранг за пояс.

Можешь пойти к обвалившемуся входу (**параграф 127**) или к правому входу в святилище Источника (**параграф 146**).

173

Ты стоишь на тропинке в джунглях, по которой можешь пойти на запад (**параграф 192**) или на восток (**параграф 58**).

174

Ты приходишь к завалу из могучих древесных стволов, сквозь который должен найти дорогу. Как вдруг неожиданно тебя атакуют три кровавых дрозда.

Эти птицы размером с ястреба, их когти и острые клювы наносят глубокие кровоточащие раны.

Кровавый дрозд:

Мужество: 6	Атака: 9
Жизненная энергия: 8	Парирование: 5

Доспехи: 1	Повреждения: 1W+1
Класс монстра: 7	

После одного раунда боя можешь попробовать удрать (**параграф 5**). Если ты сражался до самого конца (с учетом правил для боя с несколькими противниками) и пал в неравной борьбе, прочти **параграф 167**.

Одолев кровавых дроздов, ты можешь продолжить свой путь в западном (**параграф 180**) или восточном (**параграф 26**) направлении. Если ты уже дрался на этом месте с дроздами, тогда сразу иди дальше.

175

Ты стоишь на берегу гибельного ручья примерно трех метров шириной.

Можешь попробовать пересечь ручей (**параграф 46**). Можешь попытать счастья, углубившись в джунгли в северо-восточном (**параграф 194**) или юго-восточном направлении (**параграф 113**).

176

Проползаешь на животе один метр, после чего труба поворачивает и становится слишком узкой для тебя.

Однако ты можешь разглядеть, что труба выходит в другую пещеру, откуда раздается устрашающий рев. Осторожно выползаешь обратно в пещеру и выбираешь другое направление (**параграф 152**).

177

Поскольку бумеранг послушен твоей воле, ты без труда попадаешь чудищу в фасетчатый глаз.

Дракон-татак вскакивает с разъяренным шипением и осматривается в поисках обидчика. Бумеранг возвращается тебе в руку, однако он утратил свои волшебные свойства. Освещая дорогу факелом, быстро несешься в клейкую пещеру, преследуемый по пятам драконом. Дальше читай **параграф 227**.

178

Вставляешь ключ в замок, осторожно поворачиваешь… и у тебя под ногами исчезает большой участок пола! Летишь во тьму, оставив факел валяться возле лестницы. Над тобой крышка ловушки снова закрывается, и ты все глубже и глубже падаешь в кромешную тьму – аж до самого седьмого Ада Могельфридер. Да, вот так и бывает – если герой использует несуществующий ключ, он превращается в несуществующего героя. Подобные лжецы проваливаются от стыда сквозь землю.

Быстренько создай нового героя – более мудрого и опытного – и начни с **параграфа 1**.

179

Можно было и догадаться! Быстрее, чем ты успеваешь сообразить (и пошевелиться), из пасти жабы вылетает скользкий язык и покрывает тебя липкой слюной в нескольких местах: лицо, руки, туловище и ноги. Прочная вязкая слизь почти ослепляет тебя и делает твои движения очень неуклюжими.

Неуклюже шагая, выбираешься из пещеры. У тебя всего лишь одно желание – смыть с себя клейкую гадость. Дальше читай **параграф 15**.

180

Из этого места в джунглях ты можешь идти дальше на север (**параграф 120**), запад (**параграф 154**) или восток (**параграф 174**).

181

Через несколько метров выходишь на западный берег вонючего ядовитого ручья. На твоем берегу густые заросли мангровых деревьев делают невозможным продвижение вдоль берега. На другой стороне потока трехметровой ширины джунгли выглядят не столь густыми.

Можешь вернуться назад (**параграф 6**) или попробовать переправиться через ручей (**параграф 74**).

182

Спуск оказался чуточку труднее, чем подъем. Когда до земли оставалось метров 6, камень раскрошился под твоей ногой. И как ты ни пытался уцепиться, ты соскользнул вниз и крепко шмякнулся об землю. К счастью обошлось без переломов. Брось W6, чтобы узнать, сколько очков жизненной энергии ты потерял из-за падения.

Подсчитав повреждения, встаешь, отряхиваешься, чертыхаешься и отправляешься обратно в джунгли. Дальше читай **параграф 175**.

183

В задней части пещеры находится огороженное пространство с самим источником доброй воды. Тут был водопровод, разрушенный драконом-татак. Мысленно прикидываешь, как он должен был выглядеть (угловой рисунок).

Три больших каменных блока лежали в ряд, закрывая трещину в земле, из которой сейчас сочится мертвая вода. В то же время в верхней поверхности блоков проточен желоб, куда лилась добрая вода из отверстия в форме полумесяца в стене. Сейчас же добрая вода исчезает в бездонной трещине в земле.

Твоя задача снова выстроить блоки в нужном положении. Но не так-то это просто. Они весят намного больше, чем простой смертный в силах поднять. Единственный способ менять их положение это перекатывать блоки через ребро. Но даже такое перекатывание требует грандиозных усилий – за каждое перекатывание блока ты теряешь по одному очку Силы. Сейчас блоки лежат в положении, указанном на большом рисунке.

Не торопись! Подумай, что для тебя означает утрата Силы из-за лишних перекатываний. Ты должен тщательно обдумать каждый свой ход, перекати блоки сперва у себя в голове… не говоря уж о том, что на столе перед тобой, читатель, тоже могут лежать три кубика. «Шестерка» выглядит вполне как желобок!

Если блоки лягут в нужное положение, прочти **параграф 138**.

Если у тебя ничего не получится, или тебе будет грозить смерть от истощения (от того ли, что ты делаешь лишние перекатывания, или от того, что ты и так был слаб), тогда прочти **параграф 222**.

184

Ты устоял на ногах и добрался до противоположного берега, но твои сапоги пострадали от воды! Эта жидкость одинаково разъедает живую кожу и кожаные изделия.

До конца приключения испорченные сапоги будут мешать твоим движениям, что выражается в утрате одного очка Ловкости. Дальше читай **параграф 221**.

185

Ты не долетел до первого камня и приземлился в ядовитом болоте. Быстро выбираешься на край поляны и стираешь с тела ядовитую грязь.

Увы, купание в болоте не прошло для тебя бесследно. Кожа сапог в нескольких местах стала мягкой и губчатой, а твои руки начинают нестерпимо чесаться. Поскольку внешность твоя также пострадала, ты должен снизить на одно очко свое Обаяние. Но гораздо хуже – уменьшились твои шансы безопасно пересечь это болото.

В следующий раз ты должен сделать проверку Ловкости +1. Если тебя постигнет неудача, она еще более снизит твои шансы. Следующая проверка будет с +2 и так далее.

Если не сможешь перебраться через болото, можешь сдаться. Твоя уверенность в себе (и твоя Ловкость) упала до нуля. Усталость от долгих поисков и неудача у самой цели помутили твой рассудок. Вдобавок ко всему ты заблудился в джунглях. Если новый герой, пустившись на поиски, будет атакован у небольшого ключа питьевой воды двумя безумцами, вполне вероятно, что одним из них будешь ты. Начни сначала с новым героем.

Если очередная проверка Ловкости увенчалась успехом, ты достигаешь скальной стены. Отсюда ты можешь пройти к обвалившемуся входу (**параграф 127**), к купели в середине (**параграф 172**) или к правому входу (**параграф 146**).

186

Прорубаешься мачете сквозь густые заросли болотного чертополоха и колючек, которыми заросла узкая тропинка, по которой ты пытаешься идти. **Параграф 170**.

187

Карниз узкий, местами шириной всего лишь в ступню. С одной стороны обрыв высотой в сотню метров, с другой высится отвесная стена. Не закружится ли у тебя голова от такой высоты? Ответ на этот вопрос даст проверка Ловкости.

При успешной проверке иди на **параграф 25**.

Неудача означает, что ты должен повернуть назад (**параграф 100**).

Если ты еще не осматривал пещеру, можешь сделать это сейчас (**параграф 50**).

188

Послушай добрый совет. Подходящих камней тут нет – только здоровенные глыбы. Сапогами тоже лучше не швыряться – они еще пригодятся, когда будешь удирать по острым камням да трещинам в полу.

Кричать также бесполезно, потому что у дракона-татак нет органов слуха. Так что ничего не остается, как рискнуть и запустить в бронированную тушу чудища чем-то из твоего имущества. Дальше читай **параграф 29**.

189

Через несколько метров коридор сворачивает на восток. В западной стене видишь деревянную дверь с украшенным замком. Можешь попробовать открыть дверь (**параграф 57**) или же пойти на юг (**параграф 136**) или восток (**параграф 128**).

190

Сейчас ты находишься там, где другие уже пытались проложить дорогу в зарослях жалящего папоротника. Можно четко разобрать шесть разных тропинок. Можешь пойти на восток (**параграф 63**), на юго-восток (**параграф 86**), на юго-запад (**параграф 32**), на запад (**параграф 202**), на северо-запад (**параграф 51**) или на северо-восток (**параграф 144**).

191

Бой ослабил тебя – а возможно, ты даже был ранен. Чтобы узнать, сможешь ли ты выбраться из ямы, сделай проверку Силы +2. В случае неудачи читай **параграф 14**. Если же ты все-таки вылез, можешь продолжать свой путь. Если ты пришел с юга, дальше иди на **параграф 189**. Если ты пришел с севера, то дальше иди на **параграф 111**.

192

Почва джунглей здесь какая-то странная. Из густого ковра мха и лишайника выпирают странные вздутия типа пузырей. У них гладкая поверхность блестящего коричневого цвета.

Хочешь осмотреть эти пузыри (**параграф 225**)? Или продолжишь свой путь в восточном (**параграф 173**) или западном (**параграф 114**) направлении?

193

С первого взгляда ясно, что без разбега нечего и думать перепрыгнуть. А вот будет ли твой толчок достаточно мощным, ты узнаешь, сделав проверку Силы+2.

В случае успеха приземляешься на **параграфе 221**. В случае неудачи ты падаешь в ручей, лишь слегка не долетев до противоположного берега (**параграф 93**).

194

В этом месте джунгли очень густые. Каждый метр тебе приходится пускать в ход мачете. Утомившись, делаешь привал, чтобы съесть немного еды – если она у тебя еще есть. Если нет, можешь пожевать стебли бирибана, растущие тут в изобилии.

Вкусными их не назовешь, но они полезны и питательны. Восстанови одно очко жизненной энергии.

Затем можешь продолжать прорубать дорогу – на север (**параграф 125**) или на юго-запад (**параграф 175**).

195

Вращаешься аки метатель молота, затем в нужный момент выпускаешь рюкзак. Чтобы узнать, насколько твой бросок успешен, брось W6:

Если выпало 1 или 2, продолжай **параграфом 123**, если выпало 3, 4 или 5, продолжай **параграфом 89**, а если выпало 6, продолжай **параграфом 117**.

196

Карниз выводит тебя на край каньона. Отсюда открывается вид на похожий на саванну пейзаж и то место, откуда ты начал свое приключение. Тебе предстоит крутой спуск. Наконец джунгли остаются позади, и ты стоишь на дороге у восточной стены каньона. Какая досада – этот маршрут не привел тебя к источнику погибели. Дальше читай **параграф 100**.

197

Ничего не происходит! Можешь идти дальше (**параграф 140**) или поднять рычаг вверх (**параграф 124**).

198

Из чащи на тебя смотрит пятнистый болотный пард. Он вздыбливает шерсть на загривке и вновь издает угрожающее рычание.

Можешь попробовать удрать (**параграф 118**) или атаковать парда (**параграф 207**). Также можно попробовать успокоить зверя (**параграф 40**).

199

Путь наверх, по которому ты соскользнул в пещеру, крутой и скользкий, тебе им не подняться.

Но когда ты решил поискать другой выход, жаба подала голос!

- Так скоро уходишь, незнакомец?

Ответишь ей (**параграф 210**) или продолжишь поиски выхода (**параграф 168**)?

200

Дорога через саванну ведет на запад. Примерно в километре от западной стены каньона из джунглей вытекает ручей с пригодной для питья водой. Следы мачете говорят о том, что ты не первый, кто пытался тут проникнуть в джунгли. Однако эта «дорога» уже успела зарасти заново, и тебе придется пустить в ход свое мачете, если хочешь идти дальше. В этом случае прочти **параграф 27**. Но ты можешь и вернуться в стартовую точку (**параграф 1**).

201

За исключением разбитого кувшина, порванной сандалии и звериного помета в пещере ничего нет.

Можешь или спуститься по камням вниз (**параграф 100**), или попытаться подняться по узкому карнизу (**параграф 187**).

202

Спустя какое-то время почва становится каменистой, и вскоре ты достигаешь западной стены, высящейся отвесно перед тобой. Еще ты видишь заросший вход в пещеру.

Можешь зайти и осмотреть пещеру (**параграф 99**). Можешь попытаться залезть на скальную стену (**параграф 7**). А можешь вернуться в джунгли (**параграф 190**) или пойти вдоль стены на север, поискать другой путь (**параграф 28**).

203

Твой путь вьется среди могучих деревьев вглубь джунглей. Растительность столь густая, что почти каждый шаг требует пускать в ход мачете. И тут ты натыкаешься на незнакомое растение со светло-зелеными листьями. Когда ты полоснул по нему мачете, выступил голубоватый сок. При попадании капель на кожу чувствуешь приятную прохладу.

В действительности это необычайно редкое целебное растение - Pharnica tinta.

Тебе необычайно повезло найти его! Можешь обработать любые повреждения, от легких царапинок и потертостей до глубоких ран, вернув до трех очков жизненной

энергии (разумеется, изначальные показатели превышать нельзя). Заодно оно может вылечить и вызывающую чесотку экзему. Если подобная экзема мешает тебе как следует держать мачете, то эта затруднение также исчезнет.

Однако сок листьев нельзя взять про запас – целебный эффект оказывает лишь сок живого растения, то есть пока лист на стебле, а корни в почве.

После перерыва на лечебные процедуры можешь продолжать свой путь на восток (**параграф 125**) или на запад (**параграф 206**).

204

Может у тебя и есть сверхзамечательная идея, но есть лишь один способ одолеть смертельный клей. Решение сокрыто в загадке, которую должна была загадать морская черепаха.

Погоди – ты не встретил никакой черепахи, или она не загадала никакой загадки? Что ж, тогда ноги в руки и ищи ее в святилище Источника – и будь с ней пообходительнее! Но прежде всего тебе надо покинуть пещеру (**параграф 110**).

Если ты знаешь загадку, тогда прочти **параграф 121**.

205

Твоя ситуация безнадежна! Как ты собираешься выбираться из этой проклятой чащи? Остается лишь немного поспать, чтобы набраться сил.

На следующее утро тебе и впрямь удается найти немного съедобных грибов и почувствовать себя чуточку бодрее (восстанови одно очко жизненной энергии и Силы).

Можешь вернуться и прочесть **параграф 67**, а можешь продолжать идти в выбранном направлении (**параграф 186**).

206

В этом месте джунглей есть протоптанные тропинки и более редкая растительность позволяет пойти в трех направлениях.

На западе течет довольно широкий здесь вонючий ядовитый ручей.

Можешь пойти на северо-восток (**параграф 64**), на восток (**параграф 203**) или на юг (**параграф 46**).

Подумай как следует.

207

Крепко сжав мачете, шагаешь к болотному парду. Тот пригибается, злобно шипит, но, похоже, чувствует твою решительность и в несколько прыжков исчезает в чаще с той же быстротой, с какой появился.

Поскольку собственно боя не было, ты получаешь за победу над болотным пардом только 8 очков приключения. Дальше **параграф 102**.

208

Прорубаешься через могучие заросли папоротников. Как вдруг за очередной метелкой оказывается огромная темно-коричневая марасканская горилла! Животное стоит на задних лапах – оно выше двух метров ростом и угрожающе скалит на тебя зубы. Бой неминуем.

Марасканская горилла:

Мужество: 20	Атака: 8
Жизненная энергия: 35	Парирование: 7
Доспехи: 3	Повреждения: 2W+2
Класс монстра: 16	

После первых трех раундов боя, если горилла получила повреждения, она бросит сражаться и убежит с громкими воплями.

В этом случае можешь погнаться за ней (**параграф 220**).

Если горилла тебя убьет, прочти **параграф 167**.

Если ты не станешь преследовать гориллу (за такую «частичную победу» ты получаешь только 8 очков приключения), то можешь отправиться на север (**параграф 6**) или на юг (**параграф 130**).

Если ты в дальнейшем опять попадешь на это место, проигнорируй текст о горилле и сразу иди дальше.

209

Делаешь небольшой разбег, прыжок – получилось! Ты перепрыгнул яму и приземлился за бордюром… Дальше читай **параграф 140**.

210

Можешь сказать что-то вроде:

- Какая классная горка ведет в твое жилище!

В любом случае жаба будет польщена. Это удивительное существо понимает твой язык и говорит на нем. Похоже, ей тут довольно одиноко, и она очень рада встретить кого-нибудь, с кем можно поговорить.

Внимательно выслушав ее печальную историю, вновь берешь слово и спрашиваешь об источнике погибели.

- Ох, незнакомец, уже столь многие приходили до тебя и спрашивали меня, где лежит источник сего Зла, и как побороть его проклятие. И никого из них больше я не видела. Я всего лишь старая жаба и знаю немногое. Мне жаль тебя, потому что и ты не вернешься!

Но я скажу то, что действительно знаю. Вода зла течет из скалы восточной стены святилища, где тебя подстерегают многие опасности. Толком я об этих опасностях ничего не знаю, но я слышала, что вещество, в 1000 раз более клейкое, чем моя слюна, называется патухлин. А теперь ступай! Осознание того, что ты погибнешь, повергает меня в печаль. Тебе вот туда.

И жаба скосила глаза в сторону темной пещеры.

Как ты ни ломал голову, понимания у тебя не прибавилось. Размышляя над ее загадочными словами, ты бредешь по темному проходу к далекому проблеску света.

Спустя какое-то время ты вновь выходишь на поверхность через потайной лаз. Там тебе попадается тропинка в джунглях. Дальше читай **параграф 173**.

211

Дорогу на север и восток преграждают заросли Зеленой Смерти. Можешь пойти на юг (**параграф 157**) или на запад (**параграф 64**).

212

С большим трудом ты сумел залезть примерно на высоту четырех метров, когда камень, за который ты держался, обвалился. Скользишь по стене вниз, получив несколько царапин и синяков. Этот аттракцион стоил тебе двух очков жизненной энергии.

Вновь очутившись внизу, решаешь, что скалолазание – это не твое, и что надо вернуться в джунгли. Пойдешь на восток (**параграф 4**) или на юго-восток (**параграф 159**).

213

Заходишь в ручей, аккуратно ставя ноги, чтобы не поскользнуться. Сделай проверку Мудрости -1. В случае успеха прочти **параграф 70**, при неудаче – **параграф 165**.

214

Опасение и осторожность предостерегают тебя не ходить по этой полоске. Вспоминаешь, что видел возле трупа ржавое мачете. Решаешь сперва взять его и потыкать в странное вещество. Но как только мачете коснулось вещества, оно прилипло! Как ты ни тужился, тебе так и не удалось оторвать мачете, при том, что ты коснулся вещества лишь самым кончиком острия!

Отказываешься поверить в случившееся и решаешь попробовать что-то еще – например, кисет. Результат тот же самый – кисет с невероятной силой прилип к поверхности вещества.

Радуешься, что предчувствие уберегло тебя от того, чтобы шагнуть в верную погибель. Заодно ты понимаешь, какая ужасная участь постигла твоих предшественников.

Но есть ли у тебя какие-нибудь идеи, как преодолеть это препятствие? Если да, прочти **параграф 204**.

Если идей никаких нет, тогда выйди из пещеры и продолжай поиски в святилище Источника, может найдешь какую подсказку. Дальше читай **параграф 110**.

215

Разрезаешь фрукт и вдыхаешь приятный сладкий аромат. Пробуешь кусочек – довольно вкусно. Память воскрешает детские деньки, когда твоя мама пекла пирожки со сладкой начинкой. Жадно проглатываешь несколько фруктов. Чтобы узнать, сколько именно ты съел, брось W20.

Если выпало от 1 до 10, тогда прочти **параграф 8**.

Если выпало от 11 до 16, прочти **параграф 103**.

Если выпало 17 или больше, тебе на **параграф 71**.

216

Пока ты стоял на коленях перед родником, на поляну вышли двое дикарей и стали подкрадываться к тебе. Чтоб ты знал, это безумный Радольф и свихнувшийся Мортон, два искатели приключений, утратившие рассудок в зеленом аду джунглей. Их одежда в грязи и изодрана, а в глазах горит огонь безумия.

Без малейших колебаний они набрасываются на тебя – Рудольф с крепкой дубиной, а Мортон с куском камня.

Времени у тебя как раз на то, чтобы заметить их и выпрямиться для боя.

Дикие психи:

Безумный Радольф:

Мужество: 10	Атака: 10
Жизненная энергия: 20	Парирование: 7
Доспехи: 1	Повреждения: 1W+2
Класс монстра: 11	

Свихнувшийся Мортон:

Мужество: 12	Атака: 9
Жизненная энергия: 24	Парирование: 7
Доспехи: 2	Повреждения: 1W+1
Класс монстра: 11	

Через три раунда можешь попробовать убежать (**параграф 94**). Если останешься сражаться до конца и погибнешь, тогда прочти **параграф 167**.

Если же тебе удастся одолеть двух безумцев, прочти **параграф 141**.

217

Два горных козла, сломя голову, бросаются наутек, перескакивают через тебя и исчезают среди камней. Твои глаза уже приспособились к полумраку, и ты можешь осмотреть пещеру. Будешь ее осматривать (**параграф 201**)? Спустишься по камням вниз (**параграф 100**) или пойдешь по узкому карнизу вдоль скалы (**параграф 187**)?

218

Придет ли тебе в голову какая-нибудь светлая мысль или нет, зависит от проверки Мудрости. В случае успеха – **параграф 133**, при неудаче – **параграф 84**.

219

Может ты и делаешь ошибку, но я тебя понимаю. В Авентурии ждет еще столько разных дел – и просто позарез нужен кто-то вроде тебя, знающий, как махать мачете, и не теряющий головы даже в самых отчаянных ситуациях.

Слышал ли ты о похищенной дочери калифа – кстати, редкой красавице! – и не желаешь ли спасти ее? Или о неисчислимых сокровищах Севера, только и ждущих, когда их вырвут из лап короля йети? Или…

Посмотри рекламу на последней странице этой книги, где еще может произойти твое следующее приключение в игре «Черный Глаз»

220

Это была не самая лучшая идея! Вскоре ты потерял гориллу из виду, но ее вопли завлекали тебя все глубже и глубже в джунгли. Неожиданно вопли приблизились – ты настиг беглянку, но она оказалась не одна!

Две еще более крупных гориллы и две гориллы поменьше приготовили тебе горячий прием. И пускай две гориллы помоложе будут лишь наблюдать за боем, ограничиваясь лишь пронзительными воплями, тебе предстоит сейчас сражение с тремя гориллами (одна из которых ранена). Характеристики свежих горилл соответствуют характеристикам первой (см. **параграф 208**). Не забывай, что ты тоже мог получить ранения в предыдущем бою – ситуация по-настоящему сложная. Бежать нельзя.

Если ты и впрямь одолеешь трех горилл, можешь вернуться на поле первого боя и продолжить оттуда путь на север (**параграф 6**) или на юг (**параграф 130**).

Если ты погибнешь в бою, прочти **параграф 167**. Если ты останешься жив после первых двух раундов боя, то можешь попытаться придумать какую-нибудь хитрость (**параграф 224**).

221

В общем, ты более-менее безопасно переправился через ручей. Если ты пересек его с запада на восток, дальше читай **параграф 175**.

Если же ты перебирался с восточного берега на западный, продолжай **параграфом 6**.

222

Сидишь и сверлишь взглядом блоки. Ну почему они не становятся как надо?

Бредешь к отверстию, из которого течет добрая вода, чтобы освежиться – и сразу же чувствуешь прилив сил! А водичка-то и вправду волшебная и даже очень! У тебя не только прибавилось сил (восстанавливаешь свою Силу то того значения, с каким ты начал ворочать блоки), но еще и голова заработала четко и ясно!

С молниеносной быстротой ты находишь решение задачи. Не мешкая, принимайся за дело, пока эффект воды не прошел, и твоя сообразительность не стала прежней. Прочти **параграф 138**.

223

Это действительно безнадежно! Как ты вообще попал сюда? Неужели ты не встретил жабу в земляной пещере в джунглях? Нет? И клочка бумажки с важным сообщением у сбрендившего парня не находил? Да ты похоже вообще не понимаешь, о чем я тебе толкую, или же понимание забрезжило только сейчас – лишь в этом случае ты можешь продолжить чтение **параграфом 9**!

Все равно без понятия? Тогда ты, вероятно, совсем пал духом. Так близко от цели, и все равно так далеко. В такой ситуации тебе не приходит на ум ничего, кроме названия «Поли Винил Ацетат», но пытаясь произнести это слово задом наперед, ты упал в клейкую ловушку, где тебя ждет та же участь, что и неведомых храбрецов перед тобой. Дас ист Капут. Пожалуйста, прочти **параграф 167**.

224

Если уж тебе что-то и может прийти в голову, то лишь при успешной проверке Мудрости. А для нее требуется еще один раунд боя, в котором ты должен как-то выжить.

Если в голову ничего не лезет, разрешается еще одна проверка Мудрости, на этот раз при -2.

Неудача второй проверки означает, что тебе придется сражаться с гориллами до самого конца (возвращайся на **параграф 220**).

Если первая или вторая проверка удалась, дальше читай **параграф 139**.

225

Осторожно подходишь к полусфере пузыря. Диаметром он приблизительно 170 см. Трогаешь гладкую поверхность. На ощупь она чуточку клейкая и поддается под нажимом. И тут тебе приходит в голову, что пузырь должен быть прозрачным. Через него можно заглянуть под землю, хотя это может оказаться всего лишь оптической иллюзией.

Хочешь выяснить, что произойдет, если проткнуть пузырь мачете (**параграф 153**)? Или продолжишь свой путь – сделать это можно в **параграфе 192**.

226

Рывком дергаешь цепь, и из широкой трещины над тобой вылетает мощная струя сточных вод, угрожая смыть тебя. Выполни проверку Ловкости -1. В случае удачи прочти **параграф 82**, при неудаче – **параграф 43**.

227

Успеваешь достигнуть смертельного клея, преследуемый по пятам ужасным чудищем. Ты как будто чувствуешь его ядовитое носовое жало на своей шее. Ты хоть знаешь, что надо сказать, чтобы не прилипнуть самому?

Если знаешь, дальше читай **параграф 59**.

Если нет, что ж честность в подобной ситуации поистине феноменальная. Но поскольку без знания магической формулы твой конец неминуем, будем считать, что ты ее все равно помнишь. Дальше читай **параграф 59**.

228

Чаща просто непролазная – с тебя ручьями льет пот. Таких лиан ты еще не видел!

Только ты отцепил одну, как вокруг твоих рук и ног опутались четыре новых – совсем как щупальца морского полипа. И, клянусь Прайосом, это так! Эти растения живые и собираются разорвать тебя на куски. Там, где щупальца держат тебя, кожа начинает болеть. Тебе необходимо быстро предпринять что-нибудь, потому что ты в тисках хищного снопа-душителя.

Во-первых, с помощью W20 определи, сколько щупалец вылезло. Щупальца покрыты контактным ядом. За каждое щупальце ты – в каждом из следующих боевых раундов – теряешь по половине очка жизненной энергии. Ты пытаешься освободиться при помощи мачете (мачете наносит 1W+3 повреждений, если тебе ничего не мешает, вроде чесотки). За каждое очко повреждения мачете осекает одно из удерживающих тебя щупалец. Но тебя могут тем временем схватить новые щупальца. Их количество определяется броском W6. Новые щупальца прибавляются к оставшимся, и в следующем раунде каждое из них высосет из тебя половину очка жизненной энергии. Затем ты вновь пытаешься освободиться при помощи мачете (см. выше). И вновь прибывают новые щупальца, и так далее, и так далее.

Ты никогда не сможешь одолеть сноп-душитель, единственное, что ты можешь – освободиться. Это произойдет, если после удара мачете количество удерживающих тебя щупалец упадет до нуля. А вот ты вполне можешь погибнуть в этом бою – если твоя жизненная энергия упадет до 0, прочти **параграф 167**. Если сумеешь освободиться, можешь бежать в северном (**параграф 114**) или южном направлении (**параграф 45**).

Если ты снова придешь сюда, тебе вновь придется иметь дело с снопом-душителем.

229

Крышка люка вновь захлопывается над ямой со змеями. Можешь осторожно двинуться дальше (**параграф 54**) или вернуться. Если ты пришел с юга, прочти **параграф 111**, если ты пришел с севера, прочти **параграф 189**.

230

В этой пещере отдыхает самый отвратительный и наиболее жестокий монстр, которого ты когда-либо видел. Это дракон-татак. Очень редкие драконы-татак это более крупные родичи дракона лапчатого. Татаки уже лет 400 как вымерли.

Похоже, один из них успел отложить яйцо перед тем, как вымереть, из которого с течением столетий и выросло это чудище. Новорожденного дракончика нашел великий волшебник Цор и замуровал в святилище Источника – с одной стороны, дабы обезвредить чудище, а с другой, чтобы было кому охранять добрую воду. А потому каждый, кто пытался проникнуть в святилище через ложный вход, попадал в темницу дракона-татак, где его ждала смерть.

Этими случайными взломщиками и питался дракон, выросши до чудовищных размеров. Каким образом посаженный в темницу дракон (кстати, за дверь с семью замками) сумел попасть в соседнюю пещеру с источником, нам неведомо. Зато это наглядно демонстрирует, что даже величайший волшебник может ошибаться. В любом случае, зверюга разрушила конструкцию, по которой вытекала добрая вода, что и стало источником погибели. Чудище, похоже, дрыхнет, и до сих пор тебя не заметило. От головы до кончика хвоста в нем примерно метров 7. Грузное, закованное в коричневую броню тело поддерживают три пары мощных когтистых лап. У дракона-татак два зеленоватых светящихся фасетчатых глаза и в добавок к клыкам носовое жало на морде. Также известно, что у него нет никаких органов слуха – видимо, поэтому тебя пока не обнаружили.

Только если ты сумеешь обезвредить дракона, ты сможешь восстановить поток доброй воды.

Что будешь делать?

Можно удрать от кошмарного зрелища, пока чудище тебя не обнаружило (**параграф 23**).

Можно бесстрашно броситься в атаку на дракона-татак. Его характеристики указаны в **параграфе 101**.

Или, собравшись с мыслями, придумаешь какую-нибудь хитрость, как обезвредить чудище (**параграф 218**)?